LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Ottobre - n°160 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

I GIOCHI DELLA gamescom 2009

SPECIALE!

COMMAND & CONQUER 4

EA svela l'ultimo capitolo della saga: GDI e NOD potranno mai essere veramente alleati?

SOLO SU GMC!

STARCRAFT II

GMC vola nel quartier generale di Blizzard e gioca in single player allo strategico più atteso!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

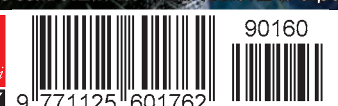
RISEN

Un'isola tutta da esplorare nel nuovo gioco di ruolo dagli autori di Gothic!

INOLTRE...

15 giochi recensiti tra cui
Resident Evil 5
Blood Bowl
Mini Ninjas
Hearts of Iron III
Tales of Monkey Island
Siege of Spinner Cay

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°160 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90



Un alleato deve essere sorvegliato proprio come un nemico. (Lev Tolstoj)

OTTOBRE 2009 160 ■ RISEN ■ RESIDENT EVIL 5 ■ WOLFENSTEIN ■ STARCRAFT II ■ COMMAND & CONQUER 4 ■ STAR WARS THE OLD REPUBLIC

SHERLOCK HOLMES contro Jack lo Squartatore
PC DVD ROM

La vera identità di Jack lo Squartatore è rimasta nacosta... Fino ad ora.



Un serial killer

1888. Una successione di orribili crimini turba il cuore di Londra. Le vittime, tutte donne, vengono selvaggiamente seviziate.



La stampa in azione

Dinanzi all'impotenza di Scotland Yard, i giornali attribuiscono i crimini ad uno sconosciuto Jack lo Squartatore. Nasce un mito.



La scena del crimine

Perlustra a fondo il luogo dei fatti. Le strade in cui vennero commessi gli omicidi sono state ricreate per accrescerne il realismo.



Indagine scientifica

Analizza le prove nel dettaglio e riproduci la cronologia dei fatti per stabilire l'ora esatta dei crimini.



Documenti reali

Dichiarazioni di testimoni, rapporti medici e della polizia, giornali dell'epoca. La trama si sviluppa partendo dai documenti ufficiali del caso.



Interrogatori

Contraddizioni, false testimonianze, alibi. Ricorri alla tua abilità per interrogare i testimoni ed ottenere nuovi dati per l'indagine.



In incognita

La fama di Sherlock Holmes cresce caso dopo caso. Un buon travestimento ti aiuterà ad ottenere informazioni alle quali altrimenti non avresti accesso.



Stanze segrete

Una botola nascosta, una camera segreta. I luoghi inesplorati possono gettar luce sul caso più oscuro della tua carriera.



I sospetti

Raccogli e analizza le informazioni relative ad ognuno dei sospettati. Ti aiuterà a giungere alle deduzioni che portano al vero assassino.



DOCUMENTI REALI DEL CASO:



30 PERSONAGGI DOPPIATI



COMPLETO MANUALE

Grande uscita
Settembre 2009

19'95€



SOMMARIO

74 L'erede spirituale di *Gothic* ci conduce per mano in un nuovo fantastico mondo!

RISEN

122 GIOCO COMPLETO
MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Paracadutatevi nel cuore delle più pericolose operazioni della Seconda Guerra Mondiale, con questo spettacolare sparatutto in prima persona!

118 ESPLORA E GIOCA
Nel DVD troverete i demo di *Trine*, *Fuel*, *G-Force* e molto altro!

118 GIOCO COMPLETO DELL'EDIZIONE BUDGET
SPACE EMPIRES V
Tuffatevi nel futuro con uno degli strategici spaziali più completi e appaganti di sempre!





IL CALENDARIO 3D DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Risen* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it!**


Resident Evil 5 - pag. 82


Mini Ninjas - pag. 92


Blood Bowl - pag. 88

SCOOP

18 STAR WARS THE FORCE UNLEASHED: ULTIMATE SITH EDITION
Il Lato Oscuro della Forza è ancora più seducente!

20 SILENT HUNTER 5
La serie dedicata ai sommergibili torna con il quinto episodio!

22 AVATAR
L'esperimento 3D di James Cameron sbarca al cinema e su PC!

ANTEPRIME

32 STAR WARS THE OLD REPUBLIC
L'atteso MMORPG dedicato all'età d'oro della galassia di "Guerre Stellari", firmato dai maestri dei GdR single player!

34 NAPOLEON: TOTAL WAR
Le prime news sul nuovo lavoro di Creative Assembly, dedicato all'Imperatore dei francesi.

37 MAFIA II
Abbiamo affrontato mezzora di gioco, nella brutale Empire Bay!

38 STAR WARS: THE CLONE WARS GLI EROI DELLA REPUBBLICA
Dalla serie animata in computer grafica, al monitor del PC: sta per partire l'offensiva dei cloni!

SPECIALI

40 STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY
GMC vola a Irvine per scoprire in esclusiva i segreti di Blizzard!

48 COMMAND & CONQUER 4
Una delle più amate saghe RTS colpisce ancora!

52 IL VIDEOGIOCO LO COMPRO ONLINE
GMC vi guida nei meandri degli shop online, alla ricerca delle offerte più vantaggiose.

56 IL VECCHIO CONTINENTE E I NUOVI GENI DEI VIDEOGIOCHI
Alla prima GDC europea si riuniscono le menti che danno vita al nostro passatempo preferito!

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Paolo "Neon" Paglianti firma l'editoriale.

6 LA POSTA IN GIOCO
La bella Nemesis dialoga con i nostri lettori.

14 BOTTA & RISPOSTA
Siete bloccati nel vostro gioco preferito? Primoz corre in aiuto.

28 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

106 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

108 NEXT LEVEL
Gioco online, notizie da Internet, Mod e Total Conversion che possono aggiungere ore e ore di divertimento ai videogiochi. Questo mese, la sezione Arena si occupa dei risultati degli Europei per Nazioni 2009.

118 ESPLORA E GIOCA
Il DVD di GMC vi attende con i contenuti selezionati per voi dalla redazione: i demo di *Trine*, *Fuel* e molti altri extra imperdibili.

122 GUIDA AL GIOCO COMPLETO MEDAL OF HONOR AIRBORNE
Questo mese, GMC allega un fantastico FPS ambientato nelle fasi più calde della Seconda Guerra Mondiale!

118 GUIDA AL GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET SPACE EMPIRES V
Uno strategico spaziale complesso e appassionante, per i condottieri virtuali più esigenti!

127 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

128 TITOLI DI CODA
Vincenzo Beretta esplora il sottile confine tra virtuale e reale.

HARDWARE

61 LOGITECH G9X
Un ottimo mouse, ideale per i giocatori.

62 VERBATIM 5.1 CHANNEL GAMING USB HEADSET
Un paio di cuffie inaspettatamente valide, a un prezzo molto competitivo.

63 COOLIT DOMINO
Un sistema di raffreddamento a liquido efficiente, silenzioso e facile da installare.

64 THRUSTMASTER T.1600
Un joystick poco più che discreto, penalizzato dai materiali utilizzati.

65 GMCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti!

66 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

68 SCHERMO BLU
Il prode Quedex è sempre pronto ad affrontare a spron battuto e risolvere i vostri problemi di hardware.



Le prove di questo mese

94 A Vampyre Story
88 Blood Bowl
102 East India Company
96 Fallout 3: Mothership Zeta
86 Guitar Hero World Tour
97 Harry Potter e il Principe Mezzosangue
98 Hearts of Iron III
92 Mini Ninjas
100 Neopets Puzzle Adventure
82 Resident Evil 5
74 Risen
103 Tales of Monkey Island: Siege of Spinner Cay
101 Transformers: La Vendetta del Caduto
104 Watchmen: The End is Nigh Part 2
90 Wolfenstein

Giochiamo Spendendo Poco

105 Brothers in Arms: Hell's Highway
105 Juiced 2: Hot Import Nights

QUESTO MESE GMC PARLA DI

A Vampyre Story	94
Aliens Vs. Predator	25
Avatar	22
Blood Bowl	88
Brothers in Arms: Hell's Highway	105
Call of Juarez: Bound in Blood	116
Command & Conquer 4	48
Drakensang: The River of Time	27
East India Company	102
Fairytale Fights	26
Fallout 3: Mothership Zeta	96
Fallout	15
Guitar Hero World Tour	86
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	97
Hearts of Iron III	98
iRacing	114
Juiced 2: Hot Import Nights	105
Kane & Linch: Dead Men	14
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	27
Mafia II	37
Mass Effect 2	24
Medal of Honor Airborne (Ed. DVD)	122
Medal of Honor: Pacific Assault	15
Medieval II: Total War	14
Mini Ninjas	92
Napoleon: Total War	34
Neopets Puzzle Adventure	100
PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy	15
Resident Evil 5	82
Risen	74
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	14
Silent Hunter 5	20
Singularity	25
Space Empires V (Ed. Budget)	118
Star Wars The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition	18
Star Wars The Old Republic	32
Star Wars: The Clone Wars – Gli Eroi della Repubblica	38
StarCraft II – Wings of Liberty	40
Tales of Monkey Island: Siege of Spinner Cay	103
The Whispered World	26
Transformers: La Vendetta del Caduto	101
Watchmen: The End is Nigh Part 2	104
Wolfenstein	90

[PROTOTYPE]™



IN TUTTE LE EDICOLE
IL **FUMETTO** ISPIRATO
AL VIDEOGIOCO!



Fiere e fantascienza



Nel 2008, la fiera di Lipsia è stata senza dubbio l'evento più importante per il mondo dei videogiochi in Europa.

A un anno di distanza e, soprattutto, dopo un E3 losangelino di maggio rinnovato, pieno di belle novità e di sorprese, avevamo qualche dubbio sull'effettiva necessità della fiera tedesca a metà agosto, spostatasi nel frattempo a Colonia.

Siamo felici di confermare che la Gamescom di Colonia è stata un evento molto importante, grazie a cui completare il quadro sui giochi che arriveranno sui nostri PC da qui fino alla prima metà del 2010. Ne siamo realmente contenti, perché ci sembra giusto che anche la Vecchia Europa abbia un appuntamento di cui andare fiera nel mondo dei videogiochi, tanto quanto gli Stati Uniti hanno l'E3 a maggio e il Giappone ha il Tokyo Games Show a settembre.

Pur se non abbiamo assistito ad annunci clamorosi – escludendo *Napoleon: Total War*, di cui trovate un'anteprima a pagina 34, e *Command & Conquer 4*, speciale a pagina 48 – la fiera è stato un momento perfetto per rivedere e soprattutto provare direttamente alcuni titoli, come *Star Wars The Old Republic*, *Avatar*, *Diablo 3* o *Mass Effect 2*. Oppure, per vedere una nuova missione di *Mafia II* o ammirare i miracoli grafici di *Rage* – anche se i nostri lettori sanno già tutto quello che si può sapere di questo capolavoro annunciato, grazie allo speciale esclusivo del mese scorso.

Un progetto che diventa sempre più interessante è quello di Natal: si tratta, per chi non lo sapesse, di un'innovativa periferica per Xbox 360 in grado di percepire i movimenti del giocatore, per quanto infinitesimali. Annunciata e provata all'E3, i nostri inviati l'hanno di nuovo testata sul campo alla Gamescom, giocando per esempio a *Burnout*. Vivendo in un tempo particolarmente ricco di novità nel campo della tecnologia, pensavamo di essere abituati ai gadget elettronici che sembrano saltare fuori dai romanzi di fantascienza scritti solo qualche decina d'anni fa. Tuttavia, l'emozione di giocare a *Burnout* muovendo le mani su un volante immaginario, e constatare che l'occhio elettronico di Natal è già ora in grado di comprendere i nostri spostamenti nell'aria, è folgorante.

Se vi state chiedendo perché ne parliamo sulle pagine di Giochi per il Mio Computer, è presto detto: Microsoft ha confermato che Natal funzionerà anche su PC. E non solo per i giochi, ma anche per tutte le applicazioni che ora controlliamo con mouse e tastiera. Ci immaginiamo già di scrivere su Word 2010 digitando su una tastiera immaginaria, oppure di muoverci per i meandri di Internet "sfogliando" e "cliccando" lo spazio vuoto davanti al monitor, o di cercare dei file "toccando" cartelle letteralmente virtuali. E poi, come potrebbe essere giocare al prossimo strategico di Creative Assembly ordinando la carica della cavalleria con gesti nell'aria?

Ne parliamo sul forum di GamesVillage.it, dove, siamo sicuri, molti altri nostri amici stanno già sognando come sarà il divertimento elettronico nel prossimo decennio.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO **MEDAL OF HONOR AIRBORNE** MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO **SPACE EMPIRES V**

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 160 ottobre 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Speranza" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Mesozoico" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

COVERMOUNT
Luca Fassina (**lucafassina@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Neolitico" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Paleolitico" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Tarda sera" Spinelli, Marco "Arrabbiato" Salvaneschi, Ualone "Full HD" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Piscina" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "Undertaker" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

CONSULENTE
Stefano Silvestri

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "E Cinque" Skulz, Alessandro "Candidato" Galli, Nemesis, Francesco "Watchmen" Mozzanica, Roberto "Cellulare" Camisana, Davide "Skype" Giulivi, Paolo "Viaggio" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "From the Monkey Island" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dubbio" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Risen" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Payne" Cardillo, Fabio "Wolfenstein" Bortolotti, Tito "Puntualità" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Imperatore spaziale" Chianese

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Alcune** lettere pubblicate nei mesi scorsi hanno solleticato la vostra voglia di dibattito, pertanto questo mese ospitiamo due interventi che si rifanno alle opinioni espresse dalla sottoscritta e da altri lettori a proposito di pirateria, tolleranza e rispetto per la diversità (o, forse, dovremmo dire "per la somiglianza"?). Se volete sapere di cosa stiamo parlando, non vi resta che spulciare queste pagine del La Posta in gioco. Per partecipare al dibattito e dire la vostra, l'indirizzo è sempre lo stesso!*

E IO SONO A FAVORE DELLA PIRATERIA...

Gentile Nemesis,
mi permetto di darti del tu. Non so se pubblicherai questa lettera o, più precisamente, se potrai pubblicarla, ma ti scrivo perché sono, in un certo senso, un "sostenitore parziale della pirateria". La questione è sentita e non so se mi sarà data la possibilità di vedere pubblicato ciò che scrivo, ma tanto vale provare a cercare di dire la mia.
Sono anni che, saltuariamente, acquisto la vostra rivista, ma non mi sono comunque mai definito un videogiocatore accanito. Sì, mi piacciono certi giochi che riguardano i miei interessi come la Storia o la politica, ma l'assistere a una discussione su schede video e shader mi lascia assolutamente indifferente, quasi annoiato. Questa mia introduzione è d'obbligo se voglio far luce sul motivo della mia lettera; più morale che pratico. Sono una persona non più giovanissima che forse, dopo anni, ha capito una delle grandi verità della vita: ovvero non credere né nell'esistenza di "poteri buoni", né alla verità unilaterale. Mi riferisco alla tua risposta alla lettera di Marcello, su GMC di giugno. Il ragazzo, a mio avviso, ha fatto un intervento maturo che affronta in parte (ma senza censure) il discorso "pirateria". Tu (e mi stupisco per una professionista) non hai realmente affrontato la cosa, e hai risposto con un "la pirateria è un male. PUNTO" e con



E IO SONO A FAVORE DELLA PIRATERIA...
La pirateria non risparmia neanche i giochi resi disponibili a prezzi bassi e competitivi.

> **"È dall'alba dei tempi che i prezzi dei videogiochi sono altissimi"**
>
> da E io sono a favore della pirateria – Andrea Pellegrini

una certa inclinazione demagogica alla "God bless America", se capisci cosa intendo. Inoltre, hai descritto prese di posizione tutt'altro che imparziali, per una rivista che dovrebbe in qualche modo donare anche coscienziosità al suo target composto per la maggior parte da ragazzi giovanissimi. Capisco sia impossibile creare un dibattito ogni volta che si risponde a una domanda con la parola pirateria al suo interno, ma se leggo certe domande, se ancora è un tabù solo pensare che la pirateria può aver fatto molto più bene che male, allora c'è qualcosa di sbagliato alla radice. Questa mia lettera *vuole* toccare il discorso pirateria, *vuole* essere un invito a un dibattito... e, perché no, qui e adesso se fosse possibile, visto che per avere delle notizie imparziali si posticipa sempre e nessuno fa mai il lavoro di giornalista... ovvero informare.
Vado subito a "condannare"(con molta delicatezza) quanto hai sostenuto, ovvero che secondo te i prezzi dei videogiochi sono alti perché c'è la pirateria. Questa è la classica balla delle multinazionali, una leggerezza inaccettabile da una professionista di giornalismo, un'uscita da Bar dello Sport. Saprai meglio di me che ogni singolo settore merceologico è gestito da corporazioni che cercano di vendere il servizio o il prodotto al prezzo maggiore possibile, con la minore spesa possibile... e il mercato dei videogiochi non costituisce certo un'eccezione a questa regola.
Di fatto, gli elementi che influiscono sul prezzo e lo fanno diminuire, sono la concorrenza o l'obsoleta natura del prodotto stesso. Non ho mai sentito che su un prodotto venga decurtato il 50% del prezzo al consumatore perché è giusto che tutti ce l'abbiano. Soprattutto uno che non prevede guadagni



Dreamgame

leggo GMC da quel lontano numero 4, quando in copertina c'erano le immagini di *Ignition* (un gioco di corse fantastico!) e non ho mai perso un numero da allora. È la prima volta che vi scrivo e volevo condividere con voi una cosa molto strana, che ultimamente mi capita spesso. Durante le veglie mattutine e le pennichelle pomeridiane mi succede di sognare, ma la cosa bella è quando si è consapevoli di essere in un sogno, quindi si "provano" delle cose che ovviamente non si possono fare nella vita reale, come per esempio volare, correre velocissimi, correre sui palazzi, eccetera. Ecco, ultimamente sto "videogiocando nei sogni". Titoli tipo *Prototype*, o *Champions Online* (beta) li sto "giocando" nei miei sogni, correndo sui palazzi, facendo salti incredibili e provando un senso di libertà impossibile nella vita reale che, a volte, riesco invece a sentire nei videogiochi. Il problema è che sul più bello mi sveglio, come se non avessi "finito la partita", con un voglia matta di poterla terminare.
Tento di riaddormentarmi, ma non faccio lo stesso sogno, oppure non sogno proprio.
Capita anche a voi? Arrivederci al prossimo "Dreamgame".

Pic

Certo che capita anche a noi! Non so dirti quanto il videogiocare influisca su questo genere di sogni. Credo che, per certi versi, si tratti di un'esigenza del tutto umana: quella di sognare di compiere avventure straordinarie. Forse, i videogiochi offrono semplicemente degli spunti nuovi, perché da piccina mi capitava spesso di sognare di volare o di correre a velocità incredibili, mentre adesso mi ritrovo in ambientazioni più articolate, come se ci fosse quasi una storia dietro. La cosa comune, in entrambi i casi, è (purtroppo!) il fatto di svegliarsi sempre sul più bello. Universi onirici a parte, è comunque bello continuare a pensare ai videogiochi proprio come dei… "giochi", nel senso più infantile del termine: cioè come un modo per vivere avventure straordinarie. Tralasciando la categorizzazione abituale, possiamo dire che tutti i videogiochi sono dei GdR, dei giochi di ruolo in cui si vestono i panni di un'altra persona, che sia un atleta, uno skater, un soldato, un chierico, un pilota di Formula Uno o un investigatore!



Calandosi nei panni del protagonista di *Prototype*, il giocatore diventa capace di imprese incredibili. Nella realtà virtuale come nei sogni.

aggiuntivi tramite manutenzioni. Vuoi davvero farmi credere che nel mondo dei videogiochi ci sono delle persone che abbasserebbero il prezzo del prodotto nonostante abbiano tutti i vantaggi e i motivi per non farlo?
Da che mi ricordi, è dall'alba dei tempi che i prezzi dei videogiochi sono altissimi rispetto allo stipendio medio italiano, nonostante vengano classificati come "beni di consumo di massa". Allora si sosteneva l'esatto opposto di oggi; ovvero che il prezzo alto era da attribuirsi alla scarsa divulgazione del prodotto. Adesso, quando si sono raggiunti i numeri prefissati, si sostiene che i prezzi sono alti per colpa della pirateria…
Diciamocela tutta: queste scuse sono vecchie come quella che sostiene che i governi alzano le tasse perché ci sono gli evasori. Ma dove sono queste cifre? E chi le fa? Qualora ci fossero dati certi e plausibili (difficile, data la mancanza di istituzioni di controllo neutrali) come fare a credere ciecamente a queste versioni (che, tra l'altro, sono quelle trapelate dalle corporazioni)? Come non si può prendere nemmeno in considerazione il fatto che siano solo scuse e balle?
Non so tu Nemesis, ma non credo nella buona fede degli uomini d'affari, quelli che di fatto sfruttano il diritto d'autore (sai già come funziona), quelli che guardano solo ed esclusivamente che il titolo di borsa salga o scenda. E siete preoccupati perché la pirateria possa porre fine al mondo dei videogiochi? Ma per piacere!
Non dico sia nata con l'intento nobile di liberare il mondo dagli usurpatori, ma la pirateria esiste come forza opposta a queste scelte di mercato e offre un'alternativa (ovvio che sia illecita) all'esigenza creata dal bombardamento pubblicitario di questi prodotti verso chi non se li può permettere. La pirateria, di fatto, è la concorrenza. Quindi , perché se mi capita di usufruire della tecnologia optando per la cosa più logica, ovvero

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

MAI SENZA

Nel **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di GamesVillage.it, il nostro amico Gandohar si chiede "Che mondo sarebbe senza GMC?": Ciao a tutti, l'altro giorno, mentre sistemavo i vecchi numeri di GMC, mi sono imbattuto in alcuni numeri di vecchia data, e mi sono accorto dell'aiuto che mi (e credo vi) ha dato nel corso del tempo. Mi vengono le lacrime agli occhi pensando ai giochi completi che hanno incrementato la mia collezione: *Half-Life*, *Splinter Cell*, *Mafia*, *NWN 2*, eccetera… Inoltre, le fantastiche rubriche dei mitici autori: la cara Nemesis, Quedex, l'immortale e sommo dominatore delle galassie Kevorkian, Matteo Bittanti, e tutte le altre. Non riesco a ricordare un momento della mia vita da giocatore senza GMC accanto. Ormai non riesco più a vivere senza l'emozione di andare ogni mese in edicola per comprare il nuovo numero. Voi che ne pensate? Riuscireste a vivere senza GMC? Tra le risposte scegliamo quella di Blacktiger: La prendo da anni ormai, praticamente da quando gioco su PC, e da anni è la compagna delle mie avventure. Posso dire che ha accompagnato la seconda parte della mia vita da videogiocatore, come "Consolemania" accompagnò la prima. Mi ha regalato moltissime soddisfazioni e ci sono decisamente affezionato, non credo riuscirei a farne a meno, al di là dell'utilità pratica (comunque notevole, sia come guida alla scelta dei titoli, sia per i giochi allegati), ma proprio per una questione affettiva.

IN BREVE

Cara Nemesis, complimenti a te e a tutta la redazione di GMC. Sono un lettore da qualche anno, ormai, sebbene ogni tanto mi capiti di saltare un numero, e volevo chiedervi: perché, almeno uno per ogni numero di GMC, non recensite un gioco online F2P? Cercando su Internet ne ho trovati tanti, di tutti i generi, e alcuni anche molto belli. Devo dire che insieme a molti miei amici, per non dire tutti, siamo convinti che la filosofia F2P con cash shop sia di gran lunga migliore a quella P2P. Insomma, gratis è bello! Ancora complimenti per la vostra fantastica rivista, spero in una tua risposta.

Edheldui

Quando ci capita fra le mani un titolo gratuito che meriti uno spazio fra le pagine di GMC, siamo sempre felici di poter dare voce anche a realtà interessanti come

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

FUORI POSTO

Il **Canale** "Mondo Computer" magari non sarà quello giusto per un **Thread** come quello di TonyFreeStyle91, che starebbe più a suo agio in "Hardware", ma visto che l'argomento è di comune interesse, perché non dargli un'occhiata? In "upgrade config", TonyFreeStyle91 così ha scritto: Salve ragazzi, vorrei aggiornare un po' il mio PC. La configurazione attuale è questa: AMD Athlon 64 x2 4200+, ASUS m2n-e con 2 GB di RAM, scheda video 7600 GT e alimentatore Power Titan 560 w. Vorrei cambiare la VGA con una 4890 e aggiungere altri 2 GB di RAM per portarla a 4 GB. Naturalmente, farò girare il tutto sotto vista Ultimate a 64 bit. Le domande sono queste: l'alimentatore reggerà? So che il processore vincola un po' le cose, ma se è troppo limitante, quale processore dovrei prendere? Infine, la configurazione come andrebbe con i giochi attuali? Una risposta per tutte, quella di Cloudus: L'alimentatore reggerà benissimo, stai tranquillo. Ti consiglierei di fare ciò che hai detto tu stesso, cioè mettere altri 2 GB di RAM e una ATI Radeon HD 4850 512 MB, che si trova a 83 euro su e-key.

non pagare, sono considerato ladro? Prendo qualcosa che in ogni caso non avrei mai acquistato,e non evito di comprarlo perché è disponibile gratuitamente in .rar, pieno di virus, poi c'è l'immagine da montare eccetera, eccetera.
Poi c'è la parte morale. Se fossi ladro, chi mi fa pagare 70 euro per un prodotto su cui si fa una pubblicità subdola e schifosa che fa leva sugli istinti di mio figlio di 12 anni cos'è? Un imprenditore?
A sostenere questa mia tesi, che la pirateria sotto certi punti di vista sia un bene, vi faccio notare come il mondo dei videogiochi stia già reagendo nella maniera più naturale possibile; ovvero non chiedendo al consumatore nemmeno un euro. Testimoni di questo sono i Free MMORPG online, che, sebbene non possano vantare grafica eccezionale, dettaglio elevatissimo e tutte le cose inutili che si chiedono oggi, garantiscono ore di sano divertimento a costo zero.
Che siano le pubblicità, quindi, a mantenere attivi i server e ad ammortizzare in parte le cifre di sviluppo.
Perché *voi* giornalisti non fate uno speciale su questa cosa, con interviste, cifre, per poi finire per delineare cosa la pirateria ha causato (e cosa ha anche contribuito a creare) nel mondo del videogioco?
È vero, se la pirateria fosse totale e "a ogni costo" sarebbe un male, ma sta anche eliminando le cose inutili tra la creazione di un videogioco e la possibilità di goderselo, quindi non mi va di condannarla a spada tratta come hai fatto tu. Non credo che il mondo dei videogiochi collasserà. Forse *questo* metodo di vendita morirà, ma state pur tranquilli che ci saranno comunque divertimenti ludici, anche a prezzi infinitamente inferiori... dopotutto il divertimento è sempre un mercato.
Grazie per lo spazio. Un saluto,

Andrea Pellegrini

Caro Andrea,
spero di aver fatto cosa gradita a te e a tutti quelli che condividono la tua stessa opinione, pubblicando la tua mail per intero, senza particolari "tagli". Mi dispiace che tu abbia visto le mie affermazioni come una presa di posizione assolutista e fondata su verità piovute dall'alto, poiché non volevano esserlo. Parlando senza troppi freni, non posso essere a favore della pirateria, in nessuna sua forma, sia in quanto "professionista", come dici tu, sia in quanto persona comune. Dovrei forse catalogare la pirateria in buona e cattiva? Usare due pesi e due misure? Pensarla come una forma di protesta intelligente, quando poi mi ritrovo la casella di posta invasa da mail di gente che mi chiede siti a caso da cui recuperare codici di attivazione e file iso? Perdona la mia cattiva fede, ma dubito che queste persone si rendano conto di quello che fanno; semplicemente, sanno che esiste un modo per non pagare una cosa e ne approfittano, pur avendo magari le possibilità di affrontare la spesa. E se tu sostieni che facendo sparire la pirateria di certo le software house non si prenderebbero la briga di abbassare i costi, credo anche che, se un domani tutti i prezzi dei videogiochi venissero dimezzati, ci sarebbe ancora gente convinta che pagare qualcosa allo 0% sia sempre meglio che pagarla al 50%. Facciamo un esempio recente: quanto costano il nuovo capitolo di *Monkey Island* o la *Special Edition* del primissimo episodio ? Una manciata di euro. Eppure, due ore dopo l'uscita del gioco su Steam, era già possibile scaricare tutto gratis tramite Torrent. Scusatemi, ma una cosa del genere mi



dispiace e mi irrita. Se ho condannato a spada tratta la pirateria è anche perché mi ritrovo davanti questo genere di casi. Non dimentichiamo, poi, che a furia di dover contrastare il fenomeno della contraffazione, si è arrivati a protezioni invasive e a ogni altra sorta di diavolerie che, in alcuni frangenti, non fanno funzionare al primo colpo il gioco a chi lo compera, oppure obbligano l'acquirente a usare una connessione Internet (che ha un costo anch'essa). Per quanto riguarda uno speciale che riguardi la questione di costi e prezzi... perché no? Magari riuscirebbe a fare maggiore chiarezza per tutti.

SOMIGLIANZA E DIVERSITÀ

Carissima Nemesis,
sono un diciottenne lettore "mensile" di GMC da 3 anni e mezzo (dal numero di Natale 2005) e devo farvi i complimenti per questa rivista... spaziale!
Ora, però, passiamo a ciò che vorrei commentare, e non si tratta di un solo argomento. La lettera del mese della tua rubrica del numero 158 di GMC (agosto 2009) parlava di quattro punti fondamentali:
1) Il problema dei mezzi voti.
2) Il problema di arricchire la rivista parlandoci di voi e di ciò che riguarda la vostra vita reale o, almeno, redazionale.
3) Il voto 10 nel voto finale, definito soggettivo.
4) Il voto 10 nei parziali che pare non essere più stato assegnato dai tempi di *Doom 3* e *HL 2*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOGLIA DI SPARARE

Guai a perdere il filo del discorso, che poi si fatica a recuperare la situazione... Be', si fa fatica, a meno di non chiedere lumi sul **Forum** di GamesVillage.it, dove quando si parla di videogiochi nessuno ha mai voglia di stare zitto. Nel suo **Thread** "Consiglio FPS" Undescore così ha scritto: Non sono molto aggiornato sugli FPS e non so quale prendere. Di recente ho giocato a *Far Cry 2*, *Call of Duty 4* e *Crysis*. Avete qualche altro titolo da consigliarmi? E come no! Bussi17: *Frontlines: Fuel of War*, *Bioshock* e *TimeShift*..., poi Blacktiger: Ti consiglio *Call of Juarez: Bound in Blood*, ci sto giocando in questi giorni ed è veramente bello: l'ambientazione è diversa dal solito (vecchio West) e, almeno secondo i miei gusti, è veramente affascinante. È vario, ci sono missioni secondarie e puoi giocarlo livello per livello con due personaggi diversi che consentono tipi di approccio differenti, uno più stealth e l'altro alla Rambo. E per finire con un paio di acronimi, ecco le proposte di D&P: *S.T.A.L.K.E.R.* e *F.E.A.R.*



E IO SONO A FAVORE DELLA PIRATERIA... *Galaxy Online* è un esempio di free MMOG, e appartiene alla nutrita schiera di giochi disponibili gratuitamente.

"Sto videogiocando nei sogni"

da Dreamgame" – Pic

Dal mio punto di vista, tu stessa nel primo punto hai risposto chiaramente: i mezzi voti sono utili. È come quando si parla di scuola: un 8 e un 8,5 sono differenti, perché quanto ai contenuti siamo alla pari, ma magari il linguaggio di uno studente è stato più articolato e colto di quello di un altro.
Sul secondo punto, anche lì hai ragione: cercate di essere seri scherzando comunque (con i soprannomi). Ma ti dirò la mia: non vorrei che voi veniste a conoscenza della mia vita lavorativa (nel mio caso, scolastica) o peggio ancora personale. Dovrei dirvi cosa faccio a scuola, che battute spariamo tra amici? Fate bene così, svolgete il vostro lavoro ottimamente senza parlarci di cose superflue. D'altronde, acquistiamo la rivista perché tratta di videogiochi non di voi! Non che non siate una redazione interessante, ma ogni cosa ha il suo spazio, e qui si parla di videogiochi!
Il voto 10 è soggettivo, è vero. Per come ho apprezzato *Bioshock*, gli avrei dato 10 a occhi chiusi, ma le minuscole cose negative evidenziate da chi ha firmato la recensione, oggettivamente e razionalmente (senza parlare col cuore), mi fanno pensare che il massimo voto non era meritato, così come per *Crysis*, *Call of Duty* e via di questo passo. Invece, per i voti 10 nei parziali vorrei evidenziare (in modo benevolo) la disattenzione di chi, come ^SHINE^, vi segue dal 1997! Infatti il voto 10 nel parziale "grafica" è stato attribuito a *Bioshock* e *Crysis* nel giro di un mese!
Su tua richiesta, vorrei poi passare a elencare alcuni giochi il cui finale mi ha reso soddisfatto delle ore trascorse a giocare per vederlo: direi *COD 4*, fantastico, o anche *Bioshock*, da togliere il fiato, oppure ancora *Half-Life 2* (tutti e tre i giochi) i cui finali ti lasciano sazio e, al tempo stesso, con l'acquolina in bocca per scoprire l'episodio successivo.
Ora passo a un argomento poco attinente ai videogiochi: tempo fa, non ricordo il numero della rivista, un lettore aveva sottolineato la propria ripugnanza verso il fotorealismo digitale del film "La leggenda di Beowulf".
A parte il fatto che vorrei avere la sala olografica (tipo "Star Trek") e giocare

IN BREVE

quelle dei giochi F2P! Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando, si tratta di giochi gratuiti (F2P: free to play) cui è abbinato un negozio virtuale (cash shop) che permette la conversione di denaro reale in crediti con cui effettuare acquisti all'interno del mondo virtuale.

Ciao bellissima Nemesis, sono un appassionato di giochi di ruolo e volevo sapere se esiste, o se uscirà in futuro, un seguito o un'espansione per *The Witcher*. Sempre tuo fan.
white_wolf

Caro white_wolf, si "rumoreggia" (cioè, ci sono voci di corridoio non confermate in proposito) che sia prevista l'uscita di un secondo capitolo di *The Witcher*. Purtroppo, la non ufficialità della notizia comporta anche la mancanza di una data di arrivo nei negozi.

Ciao Nemesis, voglio innanzitutto complimentarmi con voi per l'eccezionale lavoro che svolgete ogni mese e chiederti qualche informazione a proposito di *Section 8*, un gioco di Timegate. Sai dirmi di che tipo di sparatutto si tratta, cioè se è sullo stile di *COD 4* (con una storia dietro), oppure su quello di *Battlefield* e simili? Sul sito ufficiale non sono riuscito a trovare informazioni che mi dessero conferme, quindi spero che me le possa dare tu. Grazie mille in anticipo da un vostro affezionato lettore.
Luca

Ciao Luca, non so ancora dirti di preciso in cosa consisterà la trama di *Section 8*, ma da quel che ho capito non dovrebbe trattarsi di una storia in stile *Battlefield*, bensì di qualcosa di più articolato. Nel momento in cui scrivo, siamo in attesa della pubblicazione della beta europea del gioco, che potrà darci maggiori dettagli. Per un'effettiva prova "su strada" dovremo aspettare settembre.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

AL VOLANTE

I consigli per gli acquisti vanno alla grande sul **Forum**, quindi sotto con le richieste presentate da Abstract_ nel suo **Thread** "Mi consigliate un gioco di guida?": Cerco un gioco che abbia una bella grafica, che non sia particolarmente simulativo e che abbia i danni alle vetture. Cosa si trova con queste caratteristiche? Bigville: Conosco solo *r-Factor* come gioco simulativo, poi non avendone non saprei... Ma, subito Abstract_: No, non lo voglio simulativo. Più sull'arcade. Ed è qui che entra in gioco Beriol: Per forza *Race Driver GRID*. L'indicazione di Beriol è stata poi appoggiata da altri utenti del **Forum**, tra cui freeman89: Direi *GRID*. Non troppo arcade, ma neppure una simulazione, con una bella grafica e con i danni alle vetture realizzati bene. Sembrerebbe coincidere perfettamente con il gioco che cerchi.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

PORTABILITÀ

Saltando di **Thread** in **Thread**, ci imbattiamo nell'interessante discussione aperta da Lw][Dani e intitolata "Giocare su portatile": Ho sentito dire che giocando sui portatili c'è più pericolo che si possano rovinare. Io giocherei solo a *PES* o, al limite, titoli leggeri tipo *The Sims*. Tenete conto che non installo più di due giochi sul PC... ci può stare? B4rry: Considera che, solitamente, i portatili non sono fatti per videogiocare..., tuttavia, come scrive belfagor800: Finché giochi a manageriali e strategici ci può stare, ma sempre per titoli che non necessitino di processori e schede grafiche da paura. Comunque, se lo usi per giocare, è meglio un bel fisso: grandi prestazioni e forse risparmi pure qualcosa. Il nostro fyde90, col suo portatile, pare abbia fatto cose egregie: Qualche mese fa, giocavo un bel po' a *Team Fortress 2*, in questo periodo a *Guitar Hero*, ho giocato anche a svariati MMORPG e non ho mai avuto problemi. Come precisa [Lollum]: Escluso un problema di temperature, non vedo perché il giocare su portatile dovrebbe portare alla rottura di quest'ultimo.



■ SOMIGLIANZA E DIVERSITÀ
Il finale di *Bioshock* ha appassionato più di un giocatore. Speriamo che anche il secondo episodio mantenga la medesima qualità narrativa.

"Che c'è di male nel vedere e apprezzare Angelina Jolie digitale?"

da Somiglianza e diversità – Marco Borriello

così, e vorrei che tutti i giochi fossero realizzati graficamente come *Crysis* e *Bioshock* (che ho goduto più o meno al massimo dettaglio, per fortuna)… ecco, a parte questo, desidero esprimere la mia nausea verso certi aggettivi usati a proposito di quel tipo di grafica. So che potrei essere criticato (anzi lo sarò di certo) per quello che sto per scrivere, andando a toccare temi tanto profondi, ma come si fa a disprezzare qualcosa che è quasi uguale a noi, come una figura digitale nello schermo, e poi parlare di non essere discriminanti verso chi è diverso da noi, come una persona disabile? Per me, tale disprezzo per ciò che è diverso, ma somiglia tanto a noi (che c'è di male nel vedere e apprezzare Angelina Jolie digitale e non solo quella reale?) è un sintomo di qualcosa di ben più grave, anche se forse non è il caso di chi scrisse quella lettera. Infatti, se ci ripugna qualcosa che è diverso, ma che ci assomiglia così tanto e che, comunque, è così frivolo (perché ricordiamoci che parliamo di film e giochi, che sono passatempi e niente più) come non possiamo disprezzare ciò che è ancor più diverso di una Angelina Jolie o di un Anthony Hopkins digitale? Scusa per la lunghezza della lettera. Cordiali saluti.

Marco Borriello

Caro Marco,
per prima cosa ti ringrazio per aver compreso e condiviso le argomentazioni a proposito di soggettività e mezzi voti. Temo, però, che per quanto riguarda il discorso dell'eccessivo fotorealismo il tuo discorso si sia spinto un po' fuori dal seminato. Magari mi sbaglio, perché forse mi manca la corretta sensibilità per capire in pieno ciò che affermi, ma non credo che la teoria della cosiddetta "uncanny valley" metta in campo la mancata accettazione del diverso o del "mostro" inteso in senso latino. Al contrario, più che un problema di diversità, è una questione di eccessiva somiglianza, poiché osservando modelli digitali talmente evoluti, la mente umana percepisce che ciò che sta guardando è qualcosa di artificiale, ma contemporaneamente si rende conto di quanto si avvicini alla realtà, e ne ha "paura". Guardando la faccenda da un altro punto di vista, ma qui non vorrei entrare in discorsi delicati che forse non ci competono, si potrebbe dire che nella vita reale si ha difficoltà ad accettare un essere umano "diverso" da noi perché, sebbene lo percepiamo come appartenente alla nostra medesima specie, allo stesso tempo ci accorgiamo che possiede caratteristiche distintive, che non accettiamo come "nostre". Tu credi che i due discorsi siano strettamente correlati? Personalmente penso che, ammesso che lo siano, non abbiamo una corrispondenza precisa. Ovvero: forse il concetto alla base è simile, ma la difficoltà ad accettare e gradire un eccesso di realismo non deve per forza corrispondere a un'incapacità ad accettare il diverso, sia sul piano virtuale, sia su quello reale e umano.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

L'ARCO SERVE

Nel **Canale** secondario "Trucchi e soluzioni" di "Mondo computer" il buon lueDiPa ha chiesto "Aiuto in Gears of War": Ciao a tutti, sono bloccato nel livello della casa di Fenix. Sono giunto fino al punto in cui Jack riesce a prelevare tutti i dati, e devo raggiungere l'APC. Il problema è: come faccio ad arrivarci? Sono nel cortile, vedo l'APC davanti a me, ma continuano ad arrivare vermi, soprattutto quelli con il lancia granate, che mi impediscono la fuga! Come posso fare?. Dirkpitt: Spero tu abbia l'Arco Torque. È una questione di rapidità, mira e parecchia fortuna. In pratica, esci sul portico, possibilmente dalla parte sinistra: freccia sul tipo a sinistra, freccia sul tipo a destra. Sperando che tu li abbia ammazzati con un colpo solo a testa, corri e spara a caso, uccidi quanti più nemici puoi prima del conto alla rovescia e, appena parte il conto, corri all'APC, sperando di restare vivo. Io l'ho rifatto tipo 15 volte a difficoltà Facile, e in Folle, invece, ci sono riuscito al quarto tentativo.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

VOGLIA DI FRESCO

Passiamo al **Canale** secondario "Hardware" e, per una volta, non prendiamo in considerazione il problema con il PC di qualche videogiocatore sfortunato, ma la prospettiva di proTommy_2, che nel **Thread** "Prezzo raffreddamento ad acqua" così scrive: Ragazzi, quanto mi verrebbe a costare un kit di raffreddamento ad acqua? Possibilmente, vorrei eliminare ogni ventola, quindi mi deve andare a raffreddare anche l'alimentatore. Secondo Hacker21: Minimo 250 euro per comprare pezzi davvero buoni, non kit già pronti. Se il tuo alimentatore è quello della configurazione in firma (Enermax 375W), non lo puoi raffreddare a liquido, servono modelli appositi. E infatti, Luckino conferma: Minimo 200 euro per avere un ottimo impianto, anche se trovi qualcosa sui 150, comunque di buona qualità (per esempio il kit Eclipse base). Per avere un kit completo di tutto, servono minimo 300 euro. Conta anche che il PC farà sempre un po' di rumore: anche se la CPU non avrà più il dissipatore con ventola, l'hard disk produrrà sempre del rumore e ci saranno delle ventole installate sul radiatore, che faranno un po' di ronzio pure loro.

SIAMO AL FINAL COUNTDOWN!





Oramai è una questione di scelta, basta volerlo e potete partecipare al nuovo entusiasmante torneo frutto della collaborazione tra Italian Rounders e Poker Club.

Poker Club è il marchio lanciato da Lottomatica, nel 2007, nel settore del poker sportivo, è un sito sicuro, regolarmente riconosciuto da AAMS (conc. GS n° 4032), e risponde ai criteri del Gioco Responsabile, come recita il claim "Gioca senza esagerare".

Il torneo è stato ideato e pensato per coloro che vogliono realizzare il sogno di laurearsi campioni in questa disciplina.

Per ognuno di questi 8 Magnifici sarà garantita, per l'anno 2010, grande visibilità sui mezzi di comunicazione e un pacchetto premio così definito: partecipazione a 5 Main Events Casinò Italiani e partecipazione a 1 evento WSOP a Las Vegas, il più importante torneo del genere a livello mondiale.

"8" saranno i migliori giocatori del circuito Italian Rounders e Poker Club che tra circa un anno si aggiudicheranno, di fronte alle telecamere di Sky Sport, l'accesso al dream **Team** italiano di poker sportivo.

Questo l'iter per le qualificazioni: tutte le associazioni Italian Rounders a livello locale genereranno delle classifiche per accedere alle semifinali **regionali e poi nazionali**, mentre per gli utenti di Poker Club, giocare on line darà loro la possibilità di passare direttamente alle semifinali nazionali. Coloro che disputeranno le fasi di qualificazione sul sito Poker Club e Totosì potranno ottenere 40 posti per ogni semifinale nazionale.

Ci sono tutti i presupposti per divertirsi e partecipare ad un torneo veramente sportivo, dove agonismo, ambizione, tecnica e strategia si sposano felicemente, per la gioia dei sostenitori del Poker.

Luci soffuse, tavolo verde, chips, l'adrenalina che si scatena: cosa aspettate a fare la vostra puntata? Italian Rounders e Poker Club vi aspettano per realizzare i vostri sogni.



"Corriere dello Sport" e "Tuttosport" contribuiranno a comunicare l'intera iniziativa seguendo in maniera costante l'andamento del Campionato.

Tutti pronti al via, il divertimento è assicurato!

Ufficio Stampa Lottomatica



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

89degrees
AndXX80
Barbarab
Dada
Gabri
Luca Pane
Maurizio
Ponzio
Raffaele Diomaiuti
TheDoc
Victor
Vintage70

Redattori Per Gioco Ultima Online

HA molti anni. Ormai è difficile da trovare. Ha scritto buona parte delle storia (dei videogiochi). Non si tratta di un antico manufatto archeologico, bensì del celebre capolavoro sviluppato da Origin Systems e successivamente acquistato da EA Games: *Ultima Online*.
Nonostante il tempo trascorso, la grafica 2D e i vari MMORPG usciti negli ultimi tempi, *Ultima Online* ha tuttora una cospicua fetta di fedeli. Costoro continuano a seguire ogni nuovo sviluppo che, nell'arco di 12 anni, ha portato alla creazione di numerose espansioni e aggiornamenti. Uno dei pochi punti deboli del gioco (ma dipende dai gusti) è rappresentato dalla grafica, ma dopo una manciata di ore passate all'interno del mondo di Sosaria, ci si renderà presto conto che, in realtà, essa è parte integrante del gioco. Superato questo piccolo ostacolo, vi accorgerete di essere entrati in un mondo unico nel suo genere e ciò è dovuto alla massima libertà d'azione all'interno del gioco. Moltissimi MMORPG moderni, nonostante la grafica di ultima generazione, presentano lacune e limiti in termini di giocabilità. *Ultima Online*, invece, pur non essendo il gioco "perfetto", dà la sensazione di poter vivere in un universo fantasy, ricco di dettagli e senza restrizione alcuna.
Tra gli aspetti più interessanti del gioco meritano menzione: la struttura delle gilde, con la possibilità di stringere alleanze o dichiarare guerra; il sistema delle fazioni, con scontri all'ultimo sangue per la conquista delle città; la possibilità di diventare un onesto cittadino, un ladro senza scrupoli o uno spietato assassino. In sostanza, nel mondo di Sosaria fidarsi è bene, ma non fidarsi è meglio!
La ciliegina sulla torta è rappresentata dal semplice quanto fondamentale sistema di commercio: ogni giocatore avrà modo di comprare dei venditori PNG (personaggi non giocanti), posizionarli presso la propria abitazione (potrete comprare case, torri, castelli, eccetera, e piazzarli dove meglio credete, se al riparo delle alte mura di una città, o isolati in tetre foreste) e fargli vendere qualsiasi oggetto in proprio possesso.
Come se tutto questo non bastasse, sono presenti un'infinità di dungeon per gli amanti del PvM (Player Vs Monsters, giocatore contro mostri), decine e decine di cavalcature e imbarcazioni differenti, molti tipi di professioni (tra cui cuoco, minatore, fabbro, pescatore, coltivatore, alchimista) e una cinquantina di abilità diverse che, combinate fra loro, permettono di creare particolari classi (come per esempio maghi, guerrieri, arcieri, negromanti, paladini, bardi, ladri).
Non sono certo gli anni a fare vecchio un videogioco, in particolar modo se quel videogioco continua a rimanere tra i MMORPG più completi e meglio riusciti in circolazione.

Daniele Sorgi



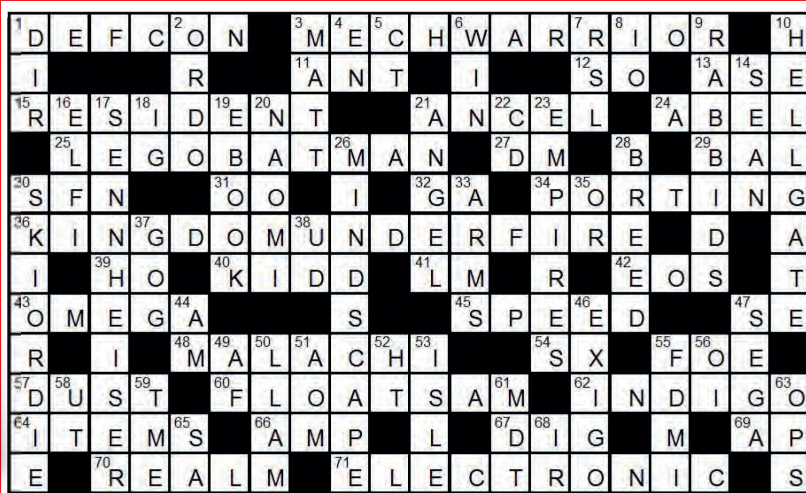
Ultima Online è un videogioco che ha fatto storia e che possiede ancora un buon numero di affezionati.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO DI SETTEMBRE





D	E	F	C	O	N		M	E	C	H	W	A	R	R	I	O	R		H
I				R			A	N	T		I			S	O		A	S	E
R	E	S	I	D	E	N	T			A	N	C	E	L		A	B	E	L
	L	E	G	O	B	A	T	M	A	N		D	M		B		B	A	L
S	F	N			O	O		I		G	A		P	O	R	T	I	N	G
K	I	N	G	D	O	M	U	N	D	E	R	F	I	R	E		D		A
I		H	O		K	I	D	D		L	M		R		E	O	S		T
O	M	E	G	A				S			S	P	E	E	D			S	E
R		I		M	A	L	A	C	H	I			S	X		F	O	E	
D	U	S	T		F	L	O	A	T	S	A	M		I	N	D	I	G	O
I	T	E	M	S		A	M	P		L		D	I	G		M		A	P
E		R	E	A	L	M		E	L	E	C	T	R	O	N	I	C		S





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Gentili lettrici, esimi lettori, vi faccio i complimenti per la competenza che dimostrate in ambito videoludico, ogni mese di più. Se va avanti così, rimango disoccupato, quindi per favore cercate di rivolgermi delle domande più terraterra.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

B Salve reverendo Skulz, sto giocando al gioco allegato all'edizione Budget di GMC di agosto: *Kane & Lynch: Dead Men*. Mi sono bloccato alla fine del settimo capitolo: Riunione. Il mio problema è che non riesco a fermare quel maledetto camion. Sono tre giorni che ci provo, ma niente. Sai come aiutarmi? Un grande saluto.

Manu Croft

R Addirittura "reverendo"... qui si esagera! Scherzi a parte, caro Manu, per sbrigare la faccenda del camion di *Kane & Lynch: Dead Men* devi aspettare che ti passi oltre, restando tranquillamente fermo, poi girati per sparare al tizio con la mitragliatrice che si trova sul retro. Quando il camion torna alla carica, rovescia tutto il piombo che hai a disposizione sul parabrezza per uccidere il guidatore e arrestare così la corsa del mezzo. Se non dovessi farcela, il veicolo potrebbe andare a investire Jenny, ma non è detto; nel senso che a volte ciò accade e altre no. Nel caso in cui l'investimento non si verifichi, potrai continuare a sparare contro il parabrezza del camion fino a completare l'opera. Considera, a tal proposito, che non è necessario colpire con precisione la posizione del guidatore: basta sparare contro il vetro fino a farlo rompere.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

B Gentili redattori di GMC, sono vecchiotto ma non mi arrendo e, oltre a comprare le vostre riviste, gioco ancora. Vengo al problema: *Medieval 2: Total War* con espansione. I trucchi che trovo sulle riviste non funzionano: quando premo il tasto **** per attivare i codici non accade nulla e non scende la tendina all'interno della quale dovrei andare a scriverli. Che posso fare? Non vi ho mai scritto e di solito non imbroglio, però il gioco è complicato, non ho tanto tempo per tergiversare e mi piacerebbe arrivare a una conclusione o, almeno, rendere il gioco più "vivibile". Non so se avrò una risposta, ma ci spero, prima di invecchiare irrimediabilmente. Ciao a tutti e grazie.

Marco

R Ciao Marco, è vero che di solito è il tasto **** a far aprire la console di comando dei giochi, ma nel caso di *Medieval 2: Total War* il tasto da premere è **ò**: quello che si trova subito a destra del tasto **L**.



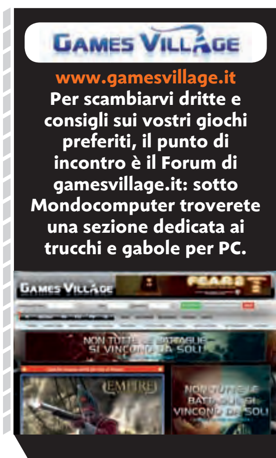
I trucchi di *Medieval 2: Total War* si inseriscono attraverso la console di comando, da attivare con il tasto "ò".

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

B Egregio signor Skulz, sono bloccato nel bellissimo *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Dopo averlo terminato, mi ritrovo fuori, nei dintorni di Chernobyl. Il tempo di allontanarmi e, comunque vada, vengo ucciso dalle forti radiazioni. Esiste una strada per evitarle? Grazie in anticipo.

Albri

R Ciao Albri, da quanto scrivi, mi pare di capire che ti trovi all'ultimo livello del gioco, all'aperto a Chernobyl per l'appunto. Qui hai solo una manciata di minuti di vita, prima di venire ucciso dalle radiazioni o dall'elicottero che ti dà la caccia. Evita di perdere tempo a sparare al velivolo, perché se anche dovessi riuscire ad abbatterlo, ne arriverebbe subito un altro. Procedi di corsa verso ovest, alla volta delle costruzioni dell'NPP. Lungo il percorso, raccogli tutti i medikit che trovi e raggiungi l'entrata del reattore segnata sulla mappa. Una volta



www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo per aiutare **Beppe**, che chiedeva aiuto per *Hitman: Pagato per Uccidere*, e **Paolo**, che aveva problemi con *Dark Messiah*." Grande Roberto! "Beppe ha due possibilità per completare la missione Plutonio Disperso: in entrambi i casi bisogna uccidere la prima guardia e rubarle i vestiti. La prima opzione consiste nel raggiungere il molo centrale, far fuori il marinaio sotto la scala della nave per prendere i suoi vestiti, quindi salire sull'imbarcazione e recarsi dalla parte opposta, dove si trova l'ufficio di Boris. Prima di poter entrare, lui attiverà la bomba e scapperà. Occorre inseguirlo ed eliminare lui e la sua guardia del corpo Ivan, per poi tornare sulla nave e disinnescare l'ordigno. Il tutto prima che la bomba esploda. La seconda possibilità consiste nell'andare nel magazzino che si trova all'ultimo molo e prendere la bomba con il telecomando. Quindi bisogna recarsi al molo centrale, uccidere la

La parola all'esperto Medal of Honor: Pacific Assault

D Carissimo Skulz,
è la prima volta che ti scrivo. Sono un grande appassionato di giochi sulla Seconda Guerra Mondiale e sto giocando a *Medal of Honor: Pacific Assault*. L'ho trovato su GMC e ho deciso di provarlo. Sono arrivato nel livello in cui devo pilotare l'aereo (dopo aver fatto fuori i giapponesi con la mitragliatrice del caccia) e distruggere un'antenna per evitare che i nemici chiedano i rinforzi. Dopo averlo fatto, dagli altri aerei si sente dire che ci sono altri Zero parcheggiati sull'isola, quindi ho immaginato di doverli distruggere, ma proprio non ci riesco, perché ogni volta che mi avvicino, i giapponesi mi sparano con i cannoni o urto degli alberi e mi ribalto! Non riesco a colpirli da una quota elevata. Hai un consiglio da darmi? Qualche trucco magari... Grazie.

Piertommaso

R Ciao Piertommaso, l'unico consiglio che mi sento di darti in merito al livello ai comandi dell'aereo è di non volare troppo basso, perché i comandi sono ostici e andarsi a sfracellare è questione di un attimo. Proprio per questo motivo, ti presento con piacere dei trucchi! Innanzitutto, crea un collegamento che abbia come **Destinazione** il file **mohpa.exe**, perché il procedimento che ti sto per spiegare non funziona con il link creato da *Medal of Honor: Pacific Assault* al momento dell'installazione (che ha come destinazione il file mohpa_setup.exe). Clicca con il tasto destro del mouse sull'icona del tuo nuovo collegamento, che d'ora in poi userai per avviare il gioco, seleziona la voce **Proprietà** e scrivi **+set developer 1** alla fine della riga di **Destinazione**. A questo punto, fai partire il gioco e premi il tasto **** per visualizzare la console di comando. I codici che puoi inserire sono **god** per diventare invincibile, **fullheal** per aumentare al massimo l'energia, **wuss** per ottenere tutte le armi e **notarget** per non essere più individuato dai nemici.



all'interno, le radiazioni aumenteranno d'intensità e ti uccideranno nel giro di una ventina di minuti, perciò non perdere troppo tempo ad ammazzare i nemici e cerca di muoverti rapidamente fino alla cima del reattore. Qui potrai scegliere se proseguire a sinistra verso il sarcofago, e completare il gioco morendo, oppure a destra nel laboratorio segreto, da dove inizierà un nuovo livello, privo di radiazioni.

Quesiti dal passato Fallout

D Ciao Skulz!
Sto giocando al primo *Fallout* perché ho problemi hardware e, al momento, vanno solo i giochi più vecchi. È il *Fallout* che ho preso con lo speciale GMC Giochi di Ruolo. Sono arrivato alla cattedrale (ultimo luogo), ho ucciso tutti i supermutanti e tutti i seguaci della setta, dal piano terra fino al terzo e ultimo piano. Ho usato la chiave che aveva il capo dei seguaci e ho aperto la porta per lo scantinato, dove trovo uno di questi che mi chiede che cosa ci faccio lì. Gli rispondo con un po' di piombo! Vedo, poi, che c'è un muro irregolare, cioè un passaggio segreto, ma il problema è che non riesco ad aprirlo né con la chiave già usata per entrare nello scantinato, né cercando degli interruttori. Riusciresti a dirmi che fare? Grazie in anticipo.

Superzio

R Ciao Superzio, dopo avere ucciso il Nightkin, avere raggiunto il sotterraneo e avere risposto per le rime al tizio che ti chiede cosa ci fai lì sotto, devi innanzitutto sbarazzarti dei mutanti e dei Master Pet che verranno a darti fastidio. A questo punto, il passaggio dovrebbe diventare accessibile; quindi raggiungi il computer per apprendere dell'esistenza di una base segreta. Utilizza l'ascensore per scendere di un piano. Qui sotto dovrai liberare alcuni prigionieri e scambiare due chiacchiere per ottenere il Nullifier, che potrai utilizzare più avanti per passare attraverso alcune pareti. Scendi di un altro piano e preparati ad affrontare il boss finale, che si trova verso destra, oppure prendi un nuovo ascensore, verso sinistra, per andare ancora più in basso e attivare la testata nucleare.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

B Ciao Skulz,
ti chiedo aiuto perché sono rimasto bloccato nella seconda missione di *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*. Quando devo arrivare nella stanza di Leonov non so più cosa fare, perché non riesco a entrare per prendere il codice per l'altra camera. Ti ringrazio tanto per l'eventuale aiuto e mi piacerebbe che nella versione Budget o DVD (fa lo stesso) di GMC venisse allegato il gioco *The Suffering: Ties That Bind*. Ciao e grazie.

Marco 98

R Ciao Marco, dopo aver scoperto come funziona il Mind Drain, sali con l'ascensore e cattura il medico con la telecinesi, per entrare in possesso della sua scheda d'accesso. Procedi lungo il corridoio fino alla camera con la ventola e da qui vai nella stanza verso destra per prendere l'oggetto vicino al cadavere sul letto. Nell'ambiente successivo partiranno due sequenze video, terminate le quali dovrai usare la vista remota sul tavolo presente nella camera di Leonov per scoprire un codice. Ora non ti rimane che andare alla porta e aprirla, usando il codice appena ottenuto.



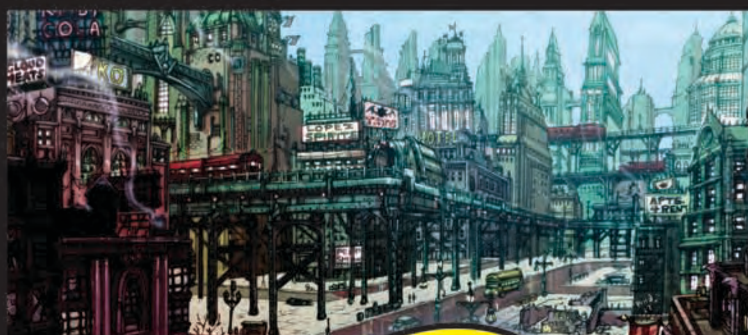


Dopo tanta fatica, in *S.T.A.L.K.E.R.* si arriva a un gran finale ad alto tasso di radiazioni.

guardia vicino all'auto e piazzare la bomba senza farsi notare dalle pattuglie. Appena una di loro troverà il cadavere, correrà a dare l'allarme: basterà azionare il telecomando quando Boris sarà sull'auto. Resterà, quindi, da eliminare Ivan e disinnescare la bomba. A Paolo, in merito a *Dark Messiah*, dico che la via che lui ha descritto è quella giusta. Infatti, tutte le catene penzolanti nel terzo livello sono raggiungibili a patto di saltare dal cornicione più vicino a esse con un po' di rincorsa. Infine rispondo a te, Skulz: non ho certo intenzione di rubare il lavoro al maestro, ma un posto di Aiutante Ufficiale lo accetterei volentieri." Consideralo tuo, il posto!

D "Caro Skulz, volevo porre due domande: sto giocando al fantastico *X3: Reunion 2.0* e mi servirebbero alcuni trucchi per questo stupendo titolo" Ciao **Ghevi**, non ne conosco, ma magari qualche amico ha delle dritte per te. "Inoltre, vorrei che mi consigliassi un gioco per PC che assomigli a *Halo 2* o comunque uno sparatutto che sia veramente uno sparatutto." Guarda Ghevi, a me vengono in mente dei titoli un po' datati, che magari hai già giocato, ma forse no: *Doom 3* e *Painkiller*. Il primo è fantascientifico come dovrebbe piacere a te, mentre nel secondo si spara e basta! Ragazzi da casa, la linea per altri consigli è aperta.







STAR WARS THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION

Il Lato Oscuro della giocabilità arriva anche su PC.

SVILUPPATORE Aspyr/Activision **GENERE** Azione
CASA LucasArts **INTERNET** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/

I NUOVI LIVELLI

ATTENZIONE SPOILER: Due dei tre livelli aggiuntivi si svolgono dopo il finale del gioco originale, quindi se non volete rovinarvi la sorpresa, vi consigliamo di non leggere il resto di questo box.

Il primo dei livelli aggiuntivi si svolge in un tempio Jedi, circa a metà della trama di *The Force Unleashed*, mentre gli altri due sono ambientati su Tatooine e Hoth, dopo il finale del gioco. Il finale cattivo, naturalmente... Questo significa che Darth Vader è morto, e che siamo a tutti gli effetti in un universo narrativo alternativo, che ci riproporrà scene familiari dei film in una chiave diversa, mettendoci alla guida degli eventi. L'idea potrà sembrare blasfema ai puristi, ma è dannatamente stuzzicante.

LA FORZA SCORRE POTENTE NELLA *SITH EDITION* PERCHÉ:

- **"Guerre Stellari" è "Guerre Stellari"!**
- **Il gioco, al suo debutto su PC, ha già mostrato il suo valore su console.**
- **I nuovi livelli promettono bene.**
- **Utilizzare i poteri della Forza è esaltante.**

DATA DI USCITA NATALE 2009

PUR facendo storcere il naso ai puristi di "Guerre Stellari", sempre indispettiti dalle spettacolarizzazioni e dagli eccessi nelle rivisitazioni della loro saga preferita, ***Star Wars The Force Unleashed*** ha riscosso molti consensi, sia per la sua buona giocabilità, sia per il fascino dell'ambientazione.

Si tratta di un gioco d'azione in tre dimensioni uscito l'anno scorso su console. Il giocatore veste i panni di Starkiller, un allievo segreto di Darth Vader, in un'avventura pensata per essere un raccordo tra il terzo e il quarto capitolo dei film della trilogia classica. Il protagonista ha a disposizione un'immancabile spada laser e può ricorrere ai poteri della Forza, resi credibili da un buon motore fisico e da un valido impianto di effetti grafici.

In occasione dell'uscita di nuovi contenuti scaricabili, LucasArts ha pensato bene di pubblicare un'edizione speciale, la *Ultimate Sith Edition*, che raccoglierà tutti i livelli aggiuntivi già disponibili su Xbox 360, più un nuovo livello esclusivo in cui verrà esplorata una storia alternativa, che si discosta dal canone della saga. Il bello è che la *Sith Edition* arriverà anche sui nostri PC, che potranno finalmente godersi al 100% un titolo interessante e mai approdato su piattaforme Windows.

Ci fa piacere vedere una conversione sviluppata con calma e graziata da contenuti non presenti ai tempi delle versioni per console. Ciò non toglie, però, che *The Force Unleashed* sia nato su Xbox 360 e PlayStation 3, e che di conseguenza sia stato pensato per un pubblico diverso da quello dei PC. Nella nostra prova, pur apprezzando lo spettacolo dato dai poteri della Forza e beandoci della sensazione di onnipotenza che conferiscono, abbiamo constatato la pochezza di alcune sezioni, più simili a un plaftorm 3D che ai giochi d'azione, in cui è richiesto di compiere salti decisamente troppo precisi, specie se rapportati a un sistema di controllo centrato sui combattimenti.

"IL CREDO DI *THE FORCE UNLEASHED* È ESAGERARE, STUPIRE E DIVERTIRE"

Per questi motivi, il rischio di trovarsi davanti a un passaggio frustrante è sempre in agguato, ma l'indiscutibile carisma del resto di *The Force Unleashed* fa chiudere volentieri un occhio sul problema, che tra l'altro si riferisce a una frazione ridotta dell'intera campagna. La grafica non brilla dal punto di vista delle texture e dei poligoni, ma le animazioni sono una gioia per gli occhi, anche grazie al motore Euphoria (lo stesso usato in *Grand Theft Auto 4*), impiegato per calcolare i movimenti dei personaggi non giocanti. Vedere un soldato disperatamente attaccato a un appiglio, mentre lo scaraventate dall'altra parte dello schermo grazie alla Forza è una soddisfazione unica, così come scagliare un TIE Fighter contro un ignaro gruppo di nemici.

Vi sembra un'esagerazione? Lo è, ed è proprio questo il credo di *The Force Unleashed*: esagerare, stupire e divertire, senza andare troppo per il sottile.

GIOCHI COMPUTER



All'inizio delle ultime due missioni aggiuntive su Hoth e Tatooine, il nostro eroe sarà già potenziato al massimo.



I poteri della Forza sono prevedibilmente l'aspetto più esaltante del gioco.



La "storia alternativa" di due dei livelli aggiuntivi ci farà incontrare i personaggi più noti della saga.



Gli incontri con i boss sono divertenti e altamente spettacolari.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Aspyr

Provenienza: Austin, Texas

Nati nel: 1996

Storia: Sin dagli inizi, Aspyr si è concentrata sulle conversioni, arrivando a ritagliarsi una significativa fetta del mercato dei Mac e stringendo accordi con alcune delle case più importanti dell'industria videoludica.

Li conosciamo per: Aspyr si è fatta conoscere per tante conversioni su Mac e PC, tra cui *Guitar Hero* e alcuni episodi della serie di *Tony Hawk*.

ATTENDERE PREGO!

La ***Ultimate Sith Edition*** arriverà sugli scaffali in tempo per le vacanze di Natale!

IN FONDO AL MAR...

Dal 1996, *Silent Hunter* è sinonimo di sommergibili su PC. In quell'anno vedeva la luce un interessante gioco 2D che simulava le imprese dei sommergibili americani impegnati nel secondo conflitto mondiale contro le navi giapponesi. *Silent Hunter* fu accolto molto favorevolmente dal pubblico, ma si dovette attendere il 2001 per vedere sugli scaffali il secondo episodio, dedicato questa volta agli U-boot tedeschi. Il più celebre capitolo rimane il terzo, uscito quattro anni dopo. *Silent Hunter 4*, pur dotato di indubbie qualità, non è riuscito, nel 2007, a bissare il successo del predecessore.

SILENT HUNTER 5

Prime succulente notizie sul nuovo simulatore di sommergibili di Ubisoft!

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Romania
- **GENERE** Simulatore navale
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.silenthunter5.com

SILENT HUNTER 5 VI FARÀ TRATTENERE IL FIATO PERCHÉ:

- La possibilità di impersonare il capitano è coinvolgente.
- La grafica è ancor più spettacolare che in passato.
- La campagna dinamica promette ore e ore di divertimento.
- Il livello di difficoltà è ampiamente scalabile.

DATA DI USCITA 2010

A un paio d'anni di distanza dalla sua ultima apparizione, la serie di Ubisoft dedicata ai sommergibili torna a far parlare di sé, intenzionata a stregare ancora una volta gli appassionati delle simulazioni navali più estreme.

I fan di *Silent Hunter* sono da tempo in attesa di un prodotto che possa cancellare il mezzo passo falso del quarto episodio, visivamente splendido, ma con qualche bug di troppo e imperfetto per far breccia nei cuori di chi aveva amato alla follia il terzo capitolo. Per correggere la rotta, Ubisoft Romania compie un passo indietro e abbandona gli esotici scenari del fronte del Pacifico per riproporre i temibili U-boot tedeschi, impegnati a fronteggiare gli Alleati tra Atlantico e Mediterraneo nelle fasi più calde della Seconda Guerra Mondiale.

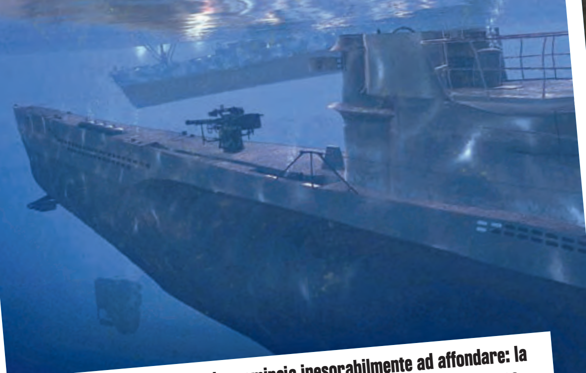
La novità più significativa di *Silent Hunter 5* è rappresentata dalla possibilità di impersonare direttamente il ruolo del capitano, con tanto di visuale in soggettiva e una totale libertà di movimento in stile FPS all'interno del sommergibile. In passato, la serie era già riuscita a creare un buon grado di immedesimazione con visuale orientabile all'interno del battello, ma i movimenti da un punto all'altro avvenivano solo grazie a un sistema punta e clicca in stile avventura grafica. Con *Silent Hunter 5*, invece, potremo vagare in lungo e in largo senza la minima costrizione e senza "stacchi", a tutto

"SI IMPERSONERÀ DIRETTAMENTE IL RUOLO DEL CAPITANO"

vantaggio di un realismo ancor più accentuato. La parte propriamente gestionale potrà fregiarsi di un inedito e più preciso sistema per impartire gli ordini al nostro equipaggio, molto più caratterizzato anche sotto il profilo umano (osserveremo sui volti dei marinai la tensione e il pathos nei momenti critici).

L'opera di rinnovamento investe anche la struttura delle missioni, ora integralmente dinamiche e del tutto modificabili dal giocatore in base alle proprie azioni. Si partirà con un determinato obiettivo, ma nel corso della missione sarà possibile gestire in libertà i compiti da svolgere e il mondo attorno a noi reagirà e si evolverà in tempo reale.
Da sempre chiara e precisa, l'interfaccia è stata ulteriormente affinata, tanto da apparire immediatamente accessibile anche ai giocatori alle prime armi. Ciò non toglierà il sapore della sfida agli utenti più avanzati, dal momento che il livello di difficoltà sarà scalabile quanto basta per accontentare tutti.

Le immagini fin qui rese note mostrano un gioco ancora una volta graficamente spettacolare, che saprà mettere alla frusta gli hardware più potenti senza, speriamo, il corredo di bug del predecessore. La data di pubblicazione di *Silent Hunter 5* non è stata ancora resa nota, ma dopo queste prime informazioni la nostra voglia di sommergibili è cresciuta in modo esponenziale.
Restate sintonizzati per ulteriori novità nei prossimi mesi! GIOCHI COMPUTER


Davanti a noi, la nave colpita comincia inesorabilmente ad affondare: la zona di caccia degli U-boot tedeschi andrà dall'Atlantico al Mediterraneo.


I modelli 3D dei sommergibili appaiono semplicemente perfetti.


Gli interni del battello saranno liberamente esplorabili in prima persona.


Potremo osservare la tensione sui volti dei nostri marinai.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Romania
- **Provenienza:** Bucarest
- **Nati nel:** 1992
- **Storia:** Ubisoft Romania è stato il primo studio legato al colosso videoludico aperto al di fuori dei confini francesi. Dal 1992 a oggi è titolare di alcuni dei più celebri titoli Ubisoft, acclamati da pubblico e critica.
- **Li conosciamo per:** le serie *Blazing Angels* e *Silent Hunter* e il recente *Tom Clancy's HAWX*.

ATTENDERE PREGO!
Lo sviluppo è ancora in alto mare e si parla della prima parte del 2010 come data di uscita.

SCOOP
prima occhiata

Visto alla Gamescom 2009

AVATAR

James Cameron e il mondo dei videogiochi sono compatibili?

■ **SVILUPPATORE** Ubisoft Montreal ■ **GENERE** Azione in terza persona
■ **CASA** Ubisoft ■ **INTERNET** http://avatargame.it.ubi.com

SU CELLULARE

Gameloft sta realizzando il gioco per iPhone e iPod ispirato ad "Avatar": abbiamo avuto modo di vederlo e giocarlo alla Gamescom di Colonia, e il risultato è impressionante, soprattutto dal punto di vista della grafica. *Avatar* per iPhone utilizzerà la "solita" interfaccia tattile di Gameloft (simile a quella già vista in *Spartan*); inoltre, percorre dei binari narrativi diversi dal gioco per PC e dal film: ci è sembrata una via di mezzo tra uno sparatutto in terza persona e un gioco di piattaforme. I controlli, al momento, sono poco precisi, ma siamo sicuri che Gameloft farà di tutto per correggere il problema.

AVATAR 3D, PER POCHI FORTUNATI

Avatar utilizza un motore 3D, come il film. È difficile spiegare a chi non ha mai ammirato un film in 3D (stiamo parlando della tecnologia moderna con gli occhiali neri shutter, non quella da "Ritorno al Futuro" con gli occhiali verdi e rossi), ma mentre nelle pellicole che abbiamo visto l'effetto è convincente, in un gioco potrebbe essere un problema, dato che mirare è decisamente difficile – non a caso, il mirino di *Avatar* è grosso come un quadrato di due centimetri di lato. Ma potrebbe non essere un problema che ci riguarda: *Avatar* potrà girare in 3D solo sui televisori e i monitor predisposti, al momento piuttosto rari – richiedono una frequenza di aggiornamento di almeno 120 Hz!

AVATAR POTREBBE FARCI INNAMORARE TUTTI DI PANDORA PERCHÉ:

- È stato scritto in parallelo con il film, completando l'esperienza diretta da James Cameron.
- Sembra che potremo scegliere da che parte stare: umani o Na'vi.
- Combina fasi a piedi, su bipodi e su mezzi volanti.
- È il primo gioco veramente 3D.

DI solito, i giochi tratti dai film sono bruttini. Spesso sono proprio orribili, in effetti. Non sappiamo se il problema risieda nel dover seguire la trama della pellicola cui si ispirano, pensata per una forma d'intrattenimento che dura un'ora e mezza al massimo, oppure perché semplicemente i soldi a disposizione vengono spesi per la licenza cinematografica, invece che per realizzare un buon titolo.

In ogni caso, la storia dei videogiochi è piena di conversioni dal grande schermo che preferiremmo dimenticare – come le ruote ottagonali di *Enter the Matrix*, nonostante portasse la prestigiosa, almeno allora, firma di Dave Perry.

Se tutto va bene, *Avatar* potrebbe non appartenere a questo numeroso e sventurato gruppo di titoli mediocri: scritto in parallelo al film e con l'assistenza della casa cinematografica di James Cameron, è ambientato sul mondo di Pandora, qualche anno prima degli eventi del film "Avatar", che arriverà entro la fine dell'anno anche nel nostro Paese.

Pandora è un mondo bellissimo, rigoglioso nella vegetazione e ricco di un minerale particolarmente importante per i malvagi umani: naturalmente, gli abitanti tutti blu di Pandora non gradiscono l'intrusione di centinaia di marine armati fino ai denti che scorrazzano per le loro belle e verdi giungle, raccogliendo esemplari di DNA e sparando a tutto quello che si muove. A differenza degli

"A DIFFERENZA DEGLI INDIOS AMAZZONICI, I NA'VI POSSONO DIFENDERSI"

indios amazzonici, tristemente reali, i Na'vi possono difendersi dall'aggressione, e hanno tutte le intenzioni di farlo.

Abbiamo giocato un livello di *Avatar*, in un percorso misto a bordo di una specie di elicottero futuristico, poi a piedi nella giungla di Pandora, e infine dentro un esoscheletro da battaglia (che ricorda, non a caso, "Aliens"). *Avatar* è un gioco d'azione in terza persona, un po' come *Gears of War*, in cui dovrete sparare, schivare, mettervi al riparo e sparare di nuovo. La mappa che abbiamo visitato era decisamente lineare, ma alcune "uscite laterali" erano evidentemente "chiuse" apposta per la dimostrazione di mezz'ora. La grafica è abbastanza convincente, mentre i controlli ci sono sembrati un po' troppo imprecisi (stavamo utilizzando un joypad di Xbox 360, però – magari con mouse e tastiera andrà meglio). L'ultima parte del livello abbiamo potuto giocarla come Avatar, ovvero controllando un Na'vi, che brandiva un'arma da corpo a corpo, ma disponeva di poteri come una specie di ondata di vento, che ha buttato per terra diversi nemici tutti insieme.

Siamo ottimisti per natura, quindi speriamo che i pregi visti a Colonia si moltiplicheranno all'interno del gioco finito, mentre i difetti spariranno – il tutto unito da una trama al livello del film, che sembra proprio coinvolgente e interessante.

GIOCHI COMPUTER

Nel gioco, potremo pilotare veicoli a quattro ruote, volanti e bipodi; il sistema di controllo è comunque immediato e veloce.

Avatar sarà il primo gioco in "vero" 3D, a patto di avere un monitor che supporti questa possibilità – per ora sono abbastanza rari.

La trama del gioco e quella del film sono simili, ma allo stesso tempo diverse: il gioco si svolge qualche anno prima.

In breve, *Avatar* è un gioco d'azione in terza persona. A tratti ci ha ricordato la struttura di titoli come *Gears of War*.

DATA DI USCITA
NOVEMBRE 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Montreal
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Sin dalla sua nascita, questo studio è stato il cavallo di battaglia di Ubisoft, con produzioni ad alto budget che hanno dato vita a numerose serie di successo.
- **Li conosciamo per:** *Splinter Cell, Assassin's Creed, Rainbow Six: Vegas, Prince of Persia.*

ATTENDERE PREGO!
Dovremo attendere la fine di novembre per scendere sul pianeta Pandora.



Dedichiamo buona parte dello spazio riservato alle News, agli annunci e agli aggiornamenti della Gamescom di Colonia, che si è rivelata una vera e propria finestra sulle abbuffate di divertimento che ci aspettano in quel che resta di questo spumeggiante 2009!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Fiera

GAMESCOM DI COLONIA

La fiera tedesca si conferma come l'appuntamento più importante in Europa per i videogiochi. Paolo Paglianti ci racconta com'è andata.

GALLERY



Il secondo compagno "svelato" da EA di Shepard sarà un Krogan non troppo incline a scherzare.



Il party in azione potrà contare su due soli commilitoni, ma Shepard sarà libero di scegliere tra oltre dieci compagni.



COME abbiamo scritto nell'editoriale che apre questo numero di GMC, Colonia è stata una piacevole sorpresa: quasi nessun annuncio globale e sconvolgente, come invece succede spesso all'E3, ma l'occasione per provare di persona alcuni giochi, quali l'eccezionale *Mass Effect 2*.

Nelle salette stampa di Electronic Arts, abbiamo potuto giocare in prima persona il livello solo mostrato all'E3, in cui il comandante Shepard arriva su un pianeta insieme a due nuovi compagni e deve aprirsi la strada fino all'incontro con quello che potrebbe diventare un nuovo membro del party. Potendo giocare questo livello, abbiamo avuto la conferma delle nostre impressioni losangeline, e cioè che *Mass Effect 2* sarà un po' più FPS del suo predecessore. Per esempio, non esiste più il medigel (che ci permetteva di curare le ferite del gruppo istantaneamente), ma avremo un sistema di cura automatica che si attiva non appena non siamo sotto il fuoco nemico, esattamente come succede in altri sparatutto come quelli della saga di *Call of Duty*.

Alla Gamescom è stato anche svelato il secondo "compagno" di Shepard, un Krogan di nome Grunt, irascibile e votato allo scontro fisico. I programmatori hanno sottolineato nuovamente che Shepard dovrà "gestire" più a fondo i rapporti con il suo pool di alleati. Pur se il party in azione potrà contare su soli due commilitoni, Shepard sarà ora in grado di scegliere tra oltre dieci compagni di viaggio, ognuno con le sue peculiarità. Naturalmente, stiamo ancora aspettando con ansia di capire cosa voglia dire che Shepard può "morire" nel gioco (nel senso che la storia può progredire dopo la sua morte) – abbiamo ben presente l'immagine del Geth che guarda l'armatura del capitano con il logo "N7".



Abbiamo avuto conferma che *Mass Effect 2* sarà un po' più FPS del predecessore.

"*Mass Effect 2* sarà un po' più FPS del suo predecessore"

Un altro gioco che abbiamo rivisto molto volentieri è *Call of Duty – Modern Warfare 2*: nel trailer, un po' corto a dire il vero, pensato da Infinity Ward per la Gamescom, abbiamo visto finalmente la nuova modalità Cover Ops, in cui due giocatori possono giocare in Co-Op delle missioni più o meno collegate tra loro. Abbiamo assistito a un brevissimo combattimento (meno di due minuti) in cui un giocatore irrompe in una stanza piuttosto grossa e massacra una dozzina di nemici. Al termine di ogni "missione", secondo il livello di difficoltà, il giocatore riceve delle "stelle" che può utilizzare per sbloccare altre missioni. Secondo Infinity Ward, saranno presenti parecchie missioni di questo tipo (corte e frenetiche), e Cover Ops diventerà la terza modalità di *MW 2* insieme al "solito" single player e multiplayer. GIOCHI COMPUTER



FPS

ALIENS VS. PREDATOR

Il grande progetto di Rebellion in dirittura d'arrivo.

Il progetto di *Aliens vs. Predator* è uno dei più ambiziosi degli ultimi anni, nel campo degli FPS.

Gli sviluppatori di Rebellion hanno pensato bene di includere tre campagne in single player, una per ogni razza rappresentata nel gioco (il Predator, i Marine e gli Alien): le tre storie saranno accessibili indipendentemente l'una dall'altra, e avranno meccaniche radicalmente diverse, pur condividendo buona parte dell'impianto narrativo. I Marine dovranno lottare per la sopravvivenza come in un perfetto survival-horror, il Predator sarà un killer silenzioso che ricorda lo stile stealth di *Splinter Cell*, mentre gli Alien, sui quali è stata centrata la presentazione di Colonia, proporranno un approccio più brutale e animale alla furtività: saranno in grado di camminare sui muri, di emettere versi per snervare i Marine e, soprattutto, saranno dotati di una straordinaria vista al buio, che evidenzierà i nemici su schermo. Il multiplayer, ancora in fase di perfezionamento, permetterà a 18 giocatori di sfidarsi utilizzando le tre razze, e proporrà delle schermaglie cooperative simili a quelle di *Left 4 Dead*, con quattro poveri Marine intenti a sterminare orde di feroci nemici.



Gli Alien saranno la razza più agile e potranno muoversi anche sulle pareti.

Data di uscita: 2010
Internet: www.rebellion.co.uk

FPS

SINGULARITY

Toccato con mano l'FPS "temporale" di Raven Software.

Gli studi di Raven lavorano a pieno e regime e, dopo aver completato il nuovo *Wolfenstein*, recensito su questo numero di GMC, si preparano al rush finale per concludere lo sviluppo di *Singularity*.

Si tratta di uno sparatutto in soggettiva, con uno stile grafico e di design chiaramente ispirato al successo di *Bioshock*. Le meccaniche di gioco sono centrate su un particolare artefatto che permette di manipolare lo scorrere del tempo: puntando un nemico, lo si può fare invecchiare in pochi secondi, o all'occorrenza riportarlo indietro di una cinquantina d'anni. Il tutto funziona anche sugli oggetti inanimati, e diventa parte integrante dell'esperienza attraverso enigmi che si alterneranno alle sezioni più frenetiche. L'impressione che abbiamo avuto non è cambiata rispetto al nostro ultimo incontro losangelino con *Singularity*: il gioco è interessante e ben sviluppato, ma non sappiamo se sviluppatori e level designer riusciranno a imprimere varietà e interesse a una meccanica come quella della manipolazione temporale, ricca di potenzialità, ma difficile da mettere a frutto.



Alcuni nemici obbligheranno il giocatore a ricorrere alla manipolazione temporale.

Data di uscita: marzo 2010
Internet: www.singularity-game.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aion	NCsoft	2009	● (arancione)
Aliens Vs Predator	Sega	2010	● (arancione)
Arcania: A Gothic Tale	JoWooD	2009	● (rosso)
Assassin's Creed II	Ubisoft	Autunno	● (verde)
Avatar	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Batman Arkham Asylum	Eidos	Settembre	● (arancione)
Bioshock 2	2K Games	Aprile 2010	● (arancione)
Borderlands	2K Games	Ottobre	● (verde)
Brink	Bethesda	2010	● (arancione)
COD Modern Warfare 2	Activision Blizzard	10 Novembre	● (verde)
Commad & Conquer 4	EA	2010	● (arancione)
Champions Online	Atari	2010	● (arancione)
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	Fine 2009	● (verde)
Dark Void	Capcom	2009	● (arancione)
DC Universe Online	SOE	2009	● (verde)
Deus Ex 3	Eidos	2010	● (rosso)
Diablo III	Activision Blizzard	2011	● (arancione)
DiRT 2	Codemasters	Dicembre	● (arancione)
Dragon Age: Origins	BioWare	Novembre	● (verde)
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	● (verde)
Fallout: New Vegas	Bethesda	2010	● (rosso)
FIFA 10	EA	2 Ottobre	● (verde)
Ghostbusters	Atari	Autunno	● (verde)
Ghost Recon 4	Ubisoft	2010	● (arancione)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2010	● (rosso)
Homefront	THQ	2010	● (arancione)
Just Cause 2	Eidos	2010	● (verde)
Left 4 Dead 2	Valve	17 Novembre	● (verde)
LEGO Indiana Jones: The Adv. Continues (Nuova Entrata)	Activision Blizzard	Natale	● (verde)
Mafia II	2K Games	Inizio 2010	● (verde)
Mass Effect II	EA	Marzo 2010	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Inverno 2009	● (arancione)
Metro 2033	THQ	2010	● (arancione)
Napoleon: Total War (Nuova Entrata)	Sega	Febbraio	● (verde)
Need for Speed: SHIFT (Nuova Entrata)	EA	Settembre	● (verde)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Autunno	● (verde)
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Ottobre	● (verde)
Rage	EA	Estate 2010	● (arancione)
Red Faction Guerrilla	THQ	Ottobre	● (verde)
Rogue Warrior	Bethesda	Ottobre	● (arancione)
Saboteur	EA	Dicembre	● (verde)
Silent Heroes	Paradox	2009	● (rosso)
Silent Hunter 5 (Nuova Entrata)	Ubisoft	2010	● (verde)
Singularity (Nuova Entrata)	Activision Blizzard	Marzo 2010	● (verde)
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Aprile 2010	● (verde)
StarCraft II	Activision Blizzard	Metà 2010	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	2010	● (verde)
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009	● (rosso)
The Agency	Sony Online	2010	● (rosso)

Azione

FAIRYTALE FIGHTS

Mai fidarsi delle apparenze, anche nel mondo delle fiabe.

Guardate queste immagini e dite se non le trovate tanto tenere e carine. Sembrano prese di peso da un libro illustrato per bambini, ma l'apparenza inganna.

Dietro questo look puerile e colorato si nascondono dosi estreme di sangue e violenza, che fanno immediatamente pensare alla crudeltà degli "Happy Tree Friends", la nota serie di cartoni in Flash. *Fairytale Fights* ci calerà in un mondo fatato, dove dovremo farci strada per tanti allegri livelli con gingilli poco fiabeschi quali mazze e motoseghe. Il sistema di gioco è a metà tra i classici giochi di piattaforme e i picchiaduro/azione, come *Devil May Cry*, ed è pensato anche per frenetiche sessioni in multiplayer, rigorosamente in cooperativa. I livelli, infatti, potranno essere affrontati da un massimo di quattro giocatori contemporaneamente (in locale), mentre online il numero sarà ridotto a due. Le prime impressioni su questo *Fairytale Fights* sono davvero buone, ma sarà da vedere se il gioco finale riuscirà a rimanere interessante anche dopo lo svanire dell'effetto sorpresa dato dall'ultraviolenza fiabesca.

Data di uscita: terzo trimestre 2009
Internet: www.fairytalefights.com


Non fatevi ingannare dai colori, dai personaggi carini e dalle ambientazioni da favola. Questa non è roba per bambini!

Avventura

THE WHISPERED WORLD

La grande avventura (grafica) di un clown fuori dal comune.


I fondali disegnati a mano sono una meraviglia.


Lo stile rigorosamente in 2D è una scelta stilistica un po' rétro, ma molto apprezzabile.

Per anni ci siamo lamentati del declino delle avventure grafiche.

Ora, invece, non c'è più motivo di fare i nostalgici, visto che le avventure sono tornate in grande stile: da un lato c'è la rinascita di grandi nomi come *Monkey Island*, legata a Telltale e ai contenuti a episodi, mentre dall'altro c'è fermento tra gli sviluppatori tedeschi, che in tutti questi anni non hanno mai smesso di creare avventure di qualità. *Whispered World* di Daedalic Entertainment porta avanti con orgoglio tale fiera tradizione teutonica, proponendo un classicissimo gioco in due dimensioni, con dei meravigliosi fondali disegnati a mano e tanti enigmi da risolvere a suon di clic.
Il gioco è già pronto e uscirà a breve in Germania, mentre le versioni tradotte non arriveranno sugli scaffali prima del 2010.

Data di uscita: 2010
Internet: www.the-whispered-world.com

Gioco di ruolo

DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME

Un prequel per l'epico GdR tedesco.

Durante la Gamescom, Dtp Entertainment ha mostrato *Drakensang: The River of Time*, prequel dell'apprezzato *Drakensang: The Dark Eye*, previsto per l'inizio del 2010.

La trama si svilupperà intorno a un complesso impianto storico e narrativo, con velleità quasi Tolkieniane, e premierà i giocatori più fedeli con incontri di vecchi amici e grandi eroi. Gli sviluppatori di Radon Labs tendono a sottolineare che, continuità a parte, *The River of Time* sarà accessibile anche a chi si è perso il primo capitolo. Quanto visto alla Gamescom lascia ben sperare per questo titolo, che sembra mantenere i pregi del predecessore applicandoli a un'ambientazione interessante (centrata su un viaggio lungo un grande fiume) e a un comparto grafico aggiornato di grande effetto.


La grafica ha fatto un bel passo avanti, e anche le animazioni sembrano più realistiche.

Data di uscita: 2010
Internet: www.drakensang.com

Azione

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES

Torna il dottor Jones con i suoi mattoncini LEGO.

Dopo i tanti successi della serie *LEGO*, divenuta nota per riproporre con i simpatici mattoncini alcuni dei più famosi eroi della cultura pop, gli sviluppatori di Traveller's Tales si dicono pronti a fare un passo avanti.

Stando a loro, infatti, *LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues* sarà molto di più di un semplice seguito, ed esplorerà nuove soluzioni, come per esempio la gestione dello schermo condiviso. Quando due giocatori si allontaneranno troppo l'uno dall'altro, un rapido movimento dividerà in due il mondo di gioco, orientandosi in maniera ottimale per entrambi i partecipanti. Interessante anche la presenza di un editor, con il quale i più pazienti potranno creare interi livelli. Dal punto di vista dei contenuti, il gioco sarà basato su "Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo", ma avrà anche parti dei tre film precedenti non disponibili nello scorso capitolo.


Come al solito, la grafica è tanto semplice quanto efficace.


La presenza di un editor di livelli apre molte possibilità interessanti.

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.lucasarts.com/games/legoindianajones2/

PILLOLE

SUPREME COMMANDER 2
Il seguito di *Supreme Commander* ha fatto presenza anche a Colonia, ma il materiale mostrato era sostanzialmente lo stesse dell'E3. Confermiamo le nostre impressioni positive e attendiamo di vedere qualcosa di più.

BATTLEFIELD 1943 IN RITARDO
Ancora ritardi per *Battlefield 1943*, ora previsto per i primi del 2010. Gli sviluppatori di DICE confessano di aver incontrato difficoltà impreviste nella conversione su PC del motore Frostbite, fino a oggi impiegato solo nel mondo delle console.

LAN PER DIABLO III E STARCRAFT 2
Tempo fa, Blizzard aveva annunciato che i nuovi giochi non avrebbero supportato il multiplayer in LAN per ostacolare la pirateria. Dopo un polverone di proteste, Blizzard è tornata sui suoi passi e ha annunciato che i suoi team sono al lavoro su un compromesso accettabile anche dai giocatori, che potrebbe richiedere una semplice autenticazione a Battle.net.

JEKYLL & HYDE
Pixelcage e bitComposer Games alla Gamescom 2009 hanno annunciato *Jekyll & Hyde*, un'avventura punta e clicca prevista per l'estate del 2010. *Jekyll & Hyde* ripropone il classico di Stevenson in chiave videoludica, con enigmi che sfrutteranno le diverse personalità e capacità dei due alter ego.

GUILD WARS 2
Visitando il sito www.guildwars2.com troverete il teaser del seguito di *Guild Wars*, apprezzato gioco online di massa senza abbonamenti mensili. Per il momento, non ci sono informazioni significative, ma possiamo stare certi che presto sapremo qualcosa di più.

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri** più **13 GIOCHI COMPLETI** e **13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno!

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer! 13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 6 ottobre 2009

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 143 – Giugno 2008
Un grande RTS, dalla fantasia di un maestro del techno-thriller.
ACT OF WAR: DIRECT ACTION



GMC 144 – Luglio 2008
Sparatorie mozzafiato, adrenalina a mille e azione in salsa messicana.
TOTAL OVERDOSE



GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
WAR FRONT TURNING POINT



GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE



GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED



GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2



GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD

vai sul sito www.spreastore.it



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON



GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY



GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM



GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
X3 REUNION 2.0



GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM

Gli speciali di GIOCHI COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 144 – Luglio 2008 – Total Overdose	€ 7,90
	GMC 146 – Settembre 2008 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	€ 7,90
	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 149 – Dicembre 2008 – Neverwinter Nights 2	€ 7,90
	GMC 150 – Natale 2008 – Company of Heroes	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary	€ 7,90
	GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	€ 7,90
	GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0	€ 7,90
	GMC 159 – Settembre 2009 – Xxxxxxxx	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità — Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO | €

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data________ Firma del titolare________



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N°160

Visto alla Gamescom 2009

ISTANTANEA SU: *STAR WARS THE OLD REPUBLIC*

■ **Casa:**
EA
■ **Sviluppatore:**
BioWare
■ **Genere:**
MMORPG
■ **Requisiti di sistema:**
Non ci è sembrato un motore particolarmente pesante. Azzarderemmo l'ipotesi che un PC in grado di far girare l'imminente *Dragon Age: Origins* se la caverà egregiamente.
■ **Internet:**
www.starwarstheoldrepublic.com
■ **Nei Negozi:**
2010
■ **Perché aspettarlo:**
Se BioWare manterrà le promesse, *Star Wars The Old Republic* potrebbe unire il meglio dei due mondi, quello online e quello single player. D'altra parte, questi signori sono dei veri maestri nel creare e raccontare storie. Il video di presentazione di *SWTOR* è più bello di molte scene della nuova trilogia, secondo noi.


■ Combinazioni letali di attacchi e abilità speciali legate alla classe e all'evoluzione del personaggio saranno la chiave dei combattimenti.




■ Il talento di Bioware nel creare trame coinvolgenti si sposerà con le caratteristiche dei GdR giocati online da migliaia di utenti.

TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Della trama di *SWTOR* non si sa molto. BioWare ci ha spiegato che il primo passo è stato costruire un motore grafico per realizzare l'idea del gioco, e che ora passeranno i prossimi mesi a riempirlo di contenuti. Trama, quest, quest secondarie e scelte multiple sono ancora tutte da scrivere. Possiamo dirvi che *SWTOR* è ambientato molto tempo prima rispetto agli eventi delle due trilogie cinematografiche. Tuttavia, non è una situazione tanto diversa da quella di Luke, Leila e soci: l'Impero dei Sith ha sferrato un attacco frontale contro la Repubblica che governa la galassia, e bisognerà scegliere da che parte stare. Secondo Daniel Erickson, principal lead writer di BioWare, che ci ha seguito nel nostro livello giocato, si potranno incontrare però degli "elementi" che ricordano le avventure vissute nei due *KOTOR*.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Il meglio dei mondi single e multiplayer? **Paolo Paglianti** pensa che in una galassia lontana lontana, forse, sia possibile.

CHI vi scrive, non è un appassionato di MMORPG. A parte qualche dovuta gita nei reami di *Guild Wars* e di *World of Warcraft*, è rimasto ancorato ai giochi di ruolo single player: questo perché, sempre secondo chi sta scrivendo, uno degli ingredienti fondamentali di un GdR è la trama, e quando a condividere una storia ci sono centinaia di migliaia di giocatori su un server, non è la stessa cosa che essere l'Avatar di *Ultima* o il Nerevarine di *Morrowind*.

Diciamo che ci piace il ruolo del protagonista che salva la principessa e uccide il drago, non quello di uno delle migliaia di Orchi o Elfi che passano il tempo a uccidere 50 mostri tutti uguali sperando nel "drop" favorevole.

Ecco perché, lo ammettiamo, ci siamo avvicinati con un certo sospetto a *Star Wars The Old Republic* (*SWTOR* per chi non è caduto sotto l'influsso del Lato Oscuro): certo, BioWare non ha bisogno di presentazioni per chi ha provato i suoi titoli da *Baldur's Gate* in poi, e anche quando crea uno gioco più d'azione che di ruolo (come *Mass Effect*) riesce a stregarci con delle storie semplicemente migliori dell'80% dei film e dei romanzi dello stesso genere.

Tuttavia, *The Old Republic* potrebbe essere il primo MMORPG che giocheremo. Questo perché è pensato per essere un gigantesco gioco di ruolo single player, con qualche vantaggio dei mondi online – o almeno questa è la nostra impressione, dopo l'incontro a Colonia con il team al lavoro su questo ennesimo GdR ambientato nella galassia di "Star Wars".

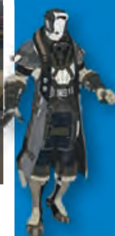
Siamo nei giorni della Vecchia Repubblica, quando i Jedi erano numerosi come le stelle nel cielo (e come i Sith) e la Galassia era controllata da un benevolo governo di consoli. Esattamente, stiamo parlando di un periodo successivo ai due *Knights of the Old Republic*, che sono più di una semplice ispirazione per questo nuovo *SWTOR*. Il gioco si snoda sulle vicende di otto personaggi, uno per classe, che potremo scegliere d'impersonare: per ora, conosciamo quattro di queste classi (se siete curiosi, leggete l'apposito spazio in queste pagine). Ciò che conta è che, secondo BioWare, a ogni classe/personaggio corrisponde una storia del tutto diversa, che solo limitatamente s'intreccia con le altre. Ecco, quindi, che *SWTOR* è un gioco di ruolo online, che potremo giocare quindi solo se saremo connessi a Internet (e, verosimilmente, pagando un canone mensile come per quasi tutti gli altri MMORPG), ma dove vivremo un'avventura tutta nostra, con un inizio e una fine, e con una miriade di scelte su cui riflettere nel mentre.

Alla Gamescom di Colonia, abbiamo avuto modo di giocare un livello di un quarto d'ora: abbiamo iniziato nei panni di un cavaliere Sith, che ha deciso di tagliare in due un capitano della flotta colpevole di non aver fatto quello che il Lato Oscuro si aspetta da ogni soldato.

Essendo diviso in due metà e decisamente morto, il capitano non poteva accorgersi che la Repubblica aveva spedito contro la sua nave una serie di pod d'assalto – se non lo avessimo affettato, ci avrebbe avvisato e l'avventura avrebbe seguito un percorso decisamente diverso.

HAN SOLO HA SPARATO PER PRIMO

Ecco le tre classi finora rese note da BioWare, cui si aggiunge quella del Cavaliere Sith, con cui abbiamo giocato a Colonia (e del Jedi, che non può mancare in un titolo simile):



Contrabbandiere: In un periodo di grande instabilità, in cui Repubblica e Impero Sith si combattono senza quartiere, i contrabbandieri prosperano con i traffici illeciti. Molti di loro, tuttavia, vedono nella Repubblica un valore fondamentale, ovvero la libertà. Non è quindi strano incontrare un Jedi e un contrabbandiere alleati.



Cacciatore di taglie: I cacciatori di taglie sono un bene molto prezioso per l'Impero Sith, che può usarli per sbarazzarsi dei suoi oppositori senza troppo coinvolgimento e rumore – anche se nessuno è mai veramente indispensabile, quindi basta una parola sbagliata per finire male. Non chiedetevi mai *se* un cacciatore di taglie vi troverà, ma piuttosto *quando* lo farà.



Soldato Repubblicano: La Repubblica può sopravvivere solo grazie ai suoi guardiani. A fianco dei Jedi e dei loro poteri sconfinati, non mancano i soldati, che grazie alle tecnologie della Repubblica possono riversare sui nemici imperiali una pioggia di fuoco senza paragoni.

Ecco, quindi, che siamo stati costretti a sfoderare la spada laser (rossa, ovviamente) e a far fuori tutti i soldati della Repubblica che trovavamo sulla strada per la sala dei reattori. I "trooper" erano piuttosto simili ai cloni della prima Trilogia (quella un po' più brutta, per intenderci), con la differenza che disponevano di una spada a energia, con cui tentavano goffamente di affrontare l'ira del Lato Oscuro. Per combattere, dovevamo solo cliccare sul nemico, come in ogni buon GdR dove ciò che conta sono i livelli e le statistiche del nostro personaggio, e non la frequenza dei clic sul mouse. In quanto Sith, avevamo a disposizione una serie di "attacchi" speciali: i primi tre, con cui menavamo fendenti e combinazioni di colpi, servivano per far salire un barra di punti-azione "Sith", che poi permettevano di esibirci in attacchi speciali, oppure di servirci della Forza per strangolare a distanza un avversario, o stordire tutti i nemici vicini.

Dopo aver affrontato una serie di combattimenti e aver scoperto come aprire una porta (niente di più complesso che selezionare il potere giusto), siamo arrivati nella sala dei motori, dove abbiamo affrontato un padawan e un Jedi decisamente ostico. Una volta ucciso il primo, abbiamo preso la sua spada laser e iniziato a menar colpi con due lame di luce. Virtualmente, siamo più che soddisfatti di aver iniziato la nostra collezione di spade blu.

Abbiamo poi chiesto qualche informazione a







Si potranno vivere otto avventure galattiche, una per classe, ma insieme ad amici in carne e ossa.



I soldati della Repubblica sapranno farsi valere, anche senza i poteri della Forza.

"ABBIAMO INIZIATO LA NOSTRA COLLEZIONE DI SPADE BLU"

Daniel Erickson, principal lead writer di BioWare – ovvero, uno di quelli che scrivono la trama di giochi del calibro di *Dragon Age: Origins* o *Mass Effect*. Erickson ci ha confermato che *SWTOR* sarà molto simile a un GdR single player e che se un giocatore lo desidererà, potrà semplicemente evitare d'incontrare altri utenti. Esisterà la possibilità di giocare con degli amici, oppure di combattere contro altri partecipanti in carne e ossa, ma il focus principale sembrano proprio le otto storie delle corrispondenti classi.

E come Luke, Leila e Han Solo hanno visto un'epopea evolversi da differenti punti di vista, su pianeti distanti e in eventi collegati solo in un secondo tempo, potremo vivere otto magnifiche avventure. Ci chiediamo come mai, allora, *SWTOR* sia considerato dai suoi stessi creatori come un MMORPG: da un lato, questo ci spingerà a giocare in un modo diverso da *KOTOR*. Per esempio, non potremo mai salvare la partita, parlare con un Personaggio Non Giocante, ucciderlo, poi cambiare idea e ricaricare. La nostra avventura sarà persistente sui server di BioWare. Inoltre, ciò permetterà di socializzare con altri giocatori, un aspetto molto importante di titoli come *World of Warcraft*.

C'è, poi, tutto il discorso sui contenuti scaricabili, che in un gioco online BioWare può aggiungere o addirittura correggere con semplici patch. E ovviamente, un MMOG di questo tipo dà grosse garanzie alla software house per quanto riguarda la lotta contro la pirateria. Dovremo pagare una quota mensile per giocarci? Se la qualità è ai livelli di *KOTOR* o *Mass Effect*, non escludiamo che possa andarci benissimo.



TROVO INSOPPORTABILE LA TUA MANCANZA DI FEDE

La nostra impressione è che *SWTOR* possa unire il meglio dei giochi single player, ovvero l'unicità dell'avventura di un solo protagonista, con la socialità dei giochi multiplayer di massa. Tuttavia, abbiamo sentito l'altra campana, ovvero un giocatore appassionato soprattutto di MMORPG. La sua impressione, in *SWTOR*, è di essere "solo". Niente party di amici, niente nemici in carne e ossa (almeno nel livello giocato). E, inoltre, non dimentichiamo che, solitamente, i MMORPG richiedono un pagamento mensile per essere giocati.

SCUSE ACCETTATE, COMANDANTE NEEDA

Secondo BioWare, *SWTOR* va classificato comunque come un MMORPG, in quanto un aspetto fondamentale sarà quello di giocare insieme ad amici in carne e ossa, sia nell'avventura principale, che – lo ricordiamo – sarà diversa per le otto classi previste, sia in immense battaglie online, in cui decine se non centinaia di partecipanti si confronteranno in epici scontri all'ultimo sangue. E se un Sith saprà sempre da che parte stare (tendenzialmente dietro un cavaliere Jedi, con un coltello laser da passargli sulla gola), un contrabbandiere o un soldato potrebbero decidere di cambiare alleanza nel momento peggiore.

ISTANTANEA SU: *NAPOLEON: TOTAL WAR*

Casa: Sega
Sviluppatore: Creative Assembly
Genere: Strategia
Requisiti di sistema: Ipotizziamo una CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
Internet: www.sega-italia.com
Nei Negozi: Febbraio 2010
Perché aspettarlo: Al di là del fatto che tutti i *Total War* sono dei dannati capolavori, *Napoleon* è particolarmente interessante per i giocatori italiani. Napoleone, nel bene o nel male, ha gettato le basi della Repubblica Italiana, consegnandoci una bandiera, uno statuto di leggi che chiuse definitivamente con i diritti nobiliari per occuparsi prevalentemente della borghesia, e tutti valori della Rivoluzione Francese. In più, la prima mappa è a casa nostra!

Visto alla Gamescom 2009


Creative Assembly è al lavoro per portare sui nostri monitor centinaia di unità differenti. Per ora, sono più di 350.



PRENDETE LA BELLÈ ALLIANCE

Le battaglie di *Napoleon* saranno molto simili a quelle di *Empire*, ma più complesse. Chiunque abbia anche solo letto la "storia" di uno scontro di questo periodo (o almeno visto al cinema un film dedicato a essi), si sarà reso conto che Marengo, Austerlitz e Waterloo sono battaglie in cui esistono diverse "fasi", e in cui la strada per la vittoria non è certo quella di prendere la cavalleria e spedirla contro le linee nemiche. Come in *Empire* (almeno nei livelli di difficoltà più alti), dovrete spesso vedervela con nemici numericamente superiori a voi. Avanzare, sparare il linea, tornare indietro, conquistare edifici strategici e posizioni vantaggiose: la tattica e la strategia saranno ancora più elaborate.


Spesso il nemico sarà numericamente superiore e sarà necessario conquistare gli edifici tatticamente rilevanti, per prevalere.



NAPOLEON: TOTAL WAR

"È tempo che anche l'Italia vada annoverata fra le nazioni libere e potenti" – Napoleone.

GUERRE TOTALI ED ESPANSIONI

A ogni titolo della saga di *Total War* è corrisposta un'espansione sui "barbari": per *Rome* abbiamo avuto gli immancabili Unni, i samurai di *Shogun* hanno affrontato i Mongoli, i regni di *Medieval* i peggiori incubi provenienti dal nord. Che Creative Assembly consideri *Napoleon* un barbaro?

Ci avremmo scommesso la nostra spada preferita: un gioco come *Empire: Total War* non poteva avere che un solo "seguito" naturale, ovvero un'espansione con protagonisti i burrascosi anni tra la fine del 1700 e la metà del 1800, che videro un generale di artiglieria conquistare praticamente tutta l'Europa continentale.

La sorpresa è che *Napoleon: Total War* non sarà una semplice espansione, ma un gioco a sé stante, interamente pensato e focalizzato sulle gesta militari e politiche dell'Imperatore dei francesi. Sebbene il motore di gioco sia molto simile a quello di *Empire*, la particolarità del periodo preso in esame ha spinto Creative Assembly a cambiare le regole del gioco, modificando una ricetta che – tutto sommato – non subiva grossi stravolgimenti da *Rome*.

In primo luogo, *Napoleon* propone tre diverse campagne, di difficoltà e durata crescenti – si tratta evidentemente di un'evoluzione della campagna introduttiva di *Empire* sulla nascita degli Stati Uniti. Con un pizzico di orgoglio tricolore, sottolineiamo che la prima è basata sulla campagna italiana di Napoleone, che nel 1796 prese il comando dell'armata del sud e ricevette l'ordine di "sviare" l'attenzione degli Austriaci creando una "diversione" nella Val Padana, con un esercito sbandato e raffazzonato. Napoleone dimostrò subito il proprio valore battendo, una dopo l'altra, tutte le armate che osavano sbarrargli il passo.

La mappa della campagna italiana mostra il nord dell'Italia, da Nizza a Venezia, dall'Austria a una parte di Romagna e Toscana – non ci è sfuggito che Lucca era sotto il controllo di rivoltosi. Le truppe francesi devono conquistare le città principali della mappa, arrivando a mettere sotto scacco gli Austriaci e a costringerli alla resa nel giro di un anno. La prima differenza macroscopica è la durata dei turni, che in *Napoleon* è di sole due settimane: ciò porta a notevoli differenze rispetto ai sei mesi invernali ed estivi che si alternavano, finora, nei giochi della serie *Total War*. Inoltre, non è pensabile di arruolare unità ed eserciti nel volgere di poche settimane: ecco che diventa importantissimo preservare le schiere e le unità sotto il proprio controllo. Come e più che in *Empire*, pare che in *Napoleon* saranno pochi eserciti potentissimi a girare per le mappe e a darsi battaglia, e non saranno rari i casi delle cosiddette vittorie di Pirro, dove, pur trionfando in uno scontro, si rifletterà sull'opportunità di ricaricare il salvataggio precedente, perché le unità di punta saranno state spazzate via.

La seconda campagna, che durerà due anni (quindi, 48 turni) si svolge tra Egitto e Siria. Napoleone venne spedito dal Direttorio in Africa per bloccare l'espansione britannica in India. In seguito alla battaglia navale di Aboukir, dove la flotta inglese di Nelson stroncò ogni speranza francese di dominio del Mediterraneo, rimase in Egitto per diversi mesi, tentando pure un assedio di Acri, che fallì. Noi, in *Napoleon*, potremo cercare di fare addirittura meglio del geniale generale


Anche per la "sezione navale" di *Napoleon*, sono stati promessi dei miglioramenti rispetto a *Empire*.








Napoleon andrà giocato dalla parte francese, ma nella terza campagna qualcosa potrebbe cambiare...

CORAZZIERI E USSARI

A differenza di *Empire: TW*, in cui ogni stato aveva poche unità particolari e caratteristiche, ma la fanteria di linea, per esempio, era identica quale che fosse il vessillo sotto cui combatteva, in *Napoleon* la nazionalità delle unità modificherà le sue statistiche. Per esempio, la sottile linea rossa britannica sarà la fanteria di linea migliore del mondo, mentre la colonna d'attacco francese non avrà pari. Creative Assembly, per *Napoleon*, sta creando centinaia di unità diverse: al momento, sono arrivati a superare quota 350.




La cura per i dettagli e l'impianto scenico visto all'opera in *Napoleon* ci hanno lasciato a bocca aperta.

corso, e avremo l'opportunità di arrivare ad Acri e conquistarla. In questa campagna, è ancora più importante usare l'esercito senza rischiare mai un uomo di troppo: con la flotta inglese al largo della costa, per quasi 50 turni dovremo cavarcela con le unità francesi già sotto il nostro controllo, senza poterne creare di nuove e, al limite arruolare le truppe locali, decisamente meno determinate.

Un aspetto introdotto in *Napoleon* è quello della logistica delle linee di approvvigionamento: "un esercito marcia sul suo stomaco" e Creative Assembly è decisa a seguire questo ferreo motto napoleonico. Ecco, quindi, che in ogni momento il motore del gioco traccerà delle linee di approvvigionamento tra gli eserciti in terra nemica e le regioni alleate. Se non esisterà una linea ben protetta che colleghi il soldato in prima linea con le retrovie, ogni turno perderemo uomini e cavalli anche semplicemente stando fermi.

La terza campagna, quella che tutti i fan di *Total War* non vedono l'ora di giocare, è quella europea, che durerà 12 anni (quindi 288 turni!): dovremo difendere i confini nazionali dalle alleanze delle corone avversarie, fermamente decise a strozzare sul nascere l'Impero Francese. In questo caso, la mappa rappresenta l'Europa dal Portogallo alla Russia europea, dalla Svezia alla Sicilia. Mentre Spagna, Francia e Gran Bretagna sono rappresentate da due o tre province l'una, la Germania, la Polonia, la Prussia e tutti gli stati dell'Europa Centrale sono frazionati in decine di staterelli, che renderanno molto difficile e lungo espandere i confini in una direzione o l'altra. Secondo Creative Assembly, *Napoleon* è pensato per essere giocato dalla parte dei francesi. Essendo i ragazzi di CA inglesi fino al midollo, si tratta di un tributo enorme all'Imperatore: per questo motivo, le prime due campagne saranno giocabili solo dalla parte del tricolore rosso, bianco e blu. La terza, invece, dovrebbe poter essere affrontata anche servendo una corona diversa: ipotizziamo che non mancheranno, tra le fazioni giocabili, Inghilterra, Austria, Russia e Prussia. Siamo nelle mani dei modder per gli stati italiani, che nella Storia contarono relativamente poco, in quel periodo.

"QUANDO UNA SIMILE ORMA DI PIÈ MORTALE LA SUA CRUENTA POLVERE A CALPESTAR VERRÀ"

Napoleon: Total War è previsto per l'inizio del 2010. Se al ministro William Pitt la mappa dell'Europa non servì per dieci anni, noi dovremo aspettare solo cinque o sei mesi per riscrivere la Storia.



NAPOLEONE ROMANZATO



Se siete appassionati del periodo napoleonico, o al contrario non lo conoscete per nulla ma volete prepararvi a *Napoleon*, vi consigliamo i romanzi storici di Bernard Cornwell che narrano le imprese del soldato di Sua Maestà Sharpe, impegnato in battaglie cruente e romantiche avventure di cappa e spada dall'India di fine 1700 alle campagne europee contro Napoleone, con persino un posto in prima fila a Trafalgar. Ovviamente, Napoleone non viene tratteggiato esattamente come un eroe. In Italia, la saga di Sharpe è edita da Longanesi.

GRAFICA DA BATTAGLIA

Finora, abbiamo visto delle immagini statiche delle battaglie di *Napoleon*. Come al solito, Creative Assembly cercherà di rinnovare ancora un motore grafico già da urlo. Secondo i programmatori, le unità di *Napoleon* saranno ancora più realistiche, con ogni soldato leggermente diverso da quelli vicini. In effetti, stando a quanto abbiamo notato, c'è da rimanere a bocca aperta: le divise dei soldati mostrano persino i gradi bianchi sulla stoffa rossa. Le immagini che vi proponiamo in queste pagine sembrano, effettivamente, dei quadri d'epoca, con un "look" da colori a olio davvero unico.

ALBERO TECNOLOGICO E CITTADINE

In *Napoleon* sarà presente un albero tecnologico, molto simile a quello già visto in *Empire: TW*. Mancheranno scienziati e preti, e non nasceranno nuove cittadine, come invece succedeva nel titolo precedente. Questo perché anche la campagna più lunga dura, temporalmente, solo 12 anni, un periodo troppo corto per pensare di veder spuntare come funghi nuove città, cattedrali e laboratori.

EDIZIONE SPECIALE: LE STORIE PIÙ BELLE SCELTE DA VOI!

TOPOLINO GOLD

TUTTO L'ORO DI TOPOLINO IN UN PEZZO UNICO

Le storie più amate di sempre in un numero speciale da collezione.

Arriva TopolinoGold, lo straordinario numero speciale con le cinque storie di Topolino più belle di sempre, selezionate da voi lettori nel grande concorso TopoGold. Un volume unico, da non perdere per tutto l'oro del mondo.

TOPOLINO + VOLUME **SOLO 6,50 €**



DAL 16 SETTEMBRE IN EDICOLA SOLO CON TOPOLINO

www.topolino.it

Visto alla Gamescom 2009





Le mezze tacche di Empire Bay impareranno presto che non si va a una sparatoria armati di coltello.



CARRIERA DA DELINQUENTI

Abbiamo chiesto a 2K Czech quanto sarà "lungo" *Mafia II*. Stando a loro, se un giocatore deciderà di giocare tutte le missioni della trama principale e le secondarie (come quelle descritte in questa pagina), le ore da trascorrere a Empire Bay saranno almeno 25. Senza contare missioni ripetitive come quelle dei taxi del primo *Mafia* (pur se, segnatamente, queste sono state eliminate in *Mafia II*. D'altra parte, non ci vedremmo proprio Vito e Joe fare i finti tassisti!).



Mafia II ci lascerà molta libertà di scelta, nello scrivere le storie di violenza e intimidazione di cui Vito sarà protagonista.

ISTANTANEA SU: *MAFIA II*

- **Casa:** Take 2/2K Games
- **Sviluppatore:** 2K Czech
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, scheda video 512 MB
- **Internet:** www.mafia2game.com
- **Nei Negozi:** 2010
- **Perché aspettarlo:** Più passa il tempo, più *Mafia II* sembra un capolavoro: non solo per la grafica eccezionale, il sonoro splendido o la trama impressionate. Quel che ci colpisce, ogni volta, sono i piccoli dettagli che promettono di rendere l'esperienza di *Mafia II* davvero completa.

MAFIA II

Abbiamo vissuto una mezzora tipo per le strade di Empire Bay!

DOPO le missioni di *Mafia II* viste finora, i programmatori di 2K Czech ci hanno proposto una mezz'ora di gioco nel "mondo libero" di Empire Bay.

Abbiamo iniziato nella stanza di Joe, in cui il nostro protagonista e il suo quasi inseparabile amico avevano appena finito di intrattenersi con due signorine dai facili costumi. Vito riceve una telefonata, e un membro della "famiglia" gli propone il solito incarico a base di piombo e violenza.

Vito scende e incontra due delinquentelli, che tentano di rapinarlo con un coltello: non sanno cosa stanno rischiando e infatti il nostro estrae un revolver che sembra più un cannone di piccolo calibro (l'azione è determinata dal giocatore, non si tratta di una sequenza automatica). I due teppisti fanno immediatamente marcia indietro e scappano, ma nel frattempo un poliziotto vede l'accaduto e la pistola, ed estrae l'arma d'ordinanza intimando l'alt. Appare quindi un menu (simile ai dialoghi a scelta multipla) che permette a Vito di scegliere se scappare, attaccare il tutore dell'ordine o mostrare un permesso. Scegliamo di fuggire e notiamo come il poliziotto non spari subito, ma si getti all'inseguimento: in *Mafia II* sembra esistere un sistema di "allerta" della polizia, che ci impedirà di compiere stragi (come succede in *GTA*, per esempio), ma che al contempo non spinge le forze di sicurezza a riempirci di piombo a ogni piccola infrazione (relativamente parlando). Vito si nasconde dietro una staccionata, poi entra in un negozio di vestiti per cambiarsi d'abito – per un "allarme" di basso livello, come questo, è sufficiente per sparire dai radar della polizia.

"VITO ESTRAE UN REVOLVER CHE SEMBRA UN CANNONE DI PICCOLO CALIBRO"

Vito forza la portiera di un'auto, e parte, ma subito dopo nota una ragazza in macchina che tampona il veicolo che la precede. Il losco figuro alla guida scende e inizia a imprecare contro la giovane, senza lesinare insulti di ogni tipo. A questo punto, Vito può decidere se levare le tende e proseguire nella missione principale, oppure se intervenire. Scende dall'auto e si frappone fra l'energumeno e la ragazza: per un delinquente navigato come lui, è un attimo prendere per il collo l'aggressore e malmenarlo finché, resosi conto che non è giornata, questi se ne va con la coda fra le gambe (e l'auto ammaccata). La ragazza, impressionata e grata per l'aiuto inatteso, chiede a Vito se vuole "prendere un caffè" da lei, ma il nostro personaggio preferisce rimandare l'appuntamento e risale in auto.

Giriamo un po' per Empire Bay e ammiriamo il panorama, che corre veloce attorno alla nostra vettura: tra autostrade, rampe e semafori, posteggiamo l'auto e raggiungiamo il nostro "arruolatore". Per sapere esattamente cosa dovremo fare, sarà necessario attende i primi mesi del 2010, quando *Mafia II*, se tutto va come deve, arriverà sugli scaffali.



ISTANTANEA SU: *STAR WARS: THE CLONE WARS – GLI EROI DELLA REPUBBLICA*

Casa: Activision Blizzard
Sviluppatore: Krome Studios
Genere: Azione
Requisiti di sistema: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
Internet: www.activision.com
Nei Negozi: Ottobre 2009
Perché aspettarlo: Ispirato all'omonima serie in computer grafica, *Gli Eroi della Repubblica* è chiaramente indirizzato a un pubblico di giovanissimi. Ma si diceva così anche di *LEGO Star Wars* e, alla fine, è piaciuto a tutti.


Ricorda il duello tra Anakin e Obi-Wan dell'ultimo film, ma in realtà i due stanno collaborando.




Nei panni di un Clone, potete sparare, ma anche affrontare i nemici negli scontri corpo a corpo.

PROVE DI FORZA

Anche *Gli Eroi della Repubblica* include delle sfide in cui cercare di migliorare le proprie performance nella modalità principale di gioco. La differenza è che, mentre in altri titoli si tratta di qualcosa d'ispirato, ma disgiunto da quest'ultima, in *Star Wars: The Clone Wars – Gli Eroi della Repubblica* le sfide si aprono direttamente durante l'azione di gioco (per esempio: liquidare un certo numero di droidi in un dato tempo). Sta a noi decidere se accettarle, con la prospettiva di sbloccare subito utili bonus, o meno.



STAR WARS: THE CLONE WARS GLI EROI DELLA REPUBBLICA

La saga di "Star Wars" non finisce mai e stavolta cerca di accalappiare i giovanissimi. Con la Forza, ma non solo.

FORZA E ASTUZIA

Nel gioco non mancherà anche una fase "enigmistica", in cui cercare di sbloccare particolari meccanismi. Nella versione d'anteprima da noi testata, per far spalancare alcuni ingressi era necessario partecipare a veri e propri mini-rompicapi, in cui ruotare dei cerchi concentrici in modo da far combaciare alcuni pezzi al loro interno, evitando al contempo che lo stesso accadesse per altri.

PER chi non lo sapesse, tra le tante cose che l'universo di "Star Wars" ha generato, c'è anche una serie animata in computer grafica chiamata "The Clone Wars", trasmessa in Italia su Cartoon Network all'interno del pacchetto dei canali di SKY.

Volendo farne un videogioco, è naturale che l'idea sia stata quella di offrire al pubblico dei più giovani (lo stesso che ha decretato il successo del serial) un titolo all'insegna dell'azione più immediata, in cui interpretare il maggior numero di beniamini del programma TV.

Con *Gli Eroi della Repubblica*, LucasArts ha insistito soprattutto su questo aspetto (anche per dotare il prodotto di una certa varietà): il gioco alterna fasi in cui vanno usati i leggendari cavalieri Jedi ad altre in cui si comandano i guerrieri nati in provetta noti, appunto, come Cloni.

Nel primo caso si dovrà scegliere una coppia da una rosa di otto Jedi, tra cui spiccano Obi-Wan Kenobi e Anakin Skywalker (nomi che dovrebbero far trillare un campanello anche in menti non più tanto giovani). Lo scopo della presenza di un duo, invece del solito protagonista solitario, è chiara: incentivare il gioco cooperativo con giocatori in carne e ossa, cui si aggiunge la libertà di entrare o uscire da una partita quando si vuole. Trattandosi di Jedi, l'accento è posto sul combattimento ravvicinato con la spada laser, che "affetterà" droidi antropomorfi, ragni meccanici e tutto il bestiario robotico della saga. Ma non solo: grazie alla "lama di luce" potrete anche crackare i nemici più massicci, prendendone il controllo e usandone le armi, cosa che vi servirà per sbloccare certe situazioni di gioco (tipo sparare una cannonata a una console per aprire una porta). Non manca nemmeno il ricorso al potere della Forza, che va impiegata per respingere i nemici (meglio se giù per un precipizio) o per rispedire al mittente missili a ricerca.

"UN GIOCO ALL'INSEGNA DELL'AZIONE PIÙ IMMEDIATA"

Poi, come abbiamo scritto, c'è la fase con i Cloni: in questo caso, la coppia protagonista, selezionabile da una rosa di 10 soldati, sarà spalleggiata da un numero sempre maggiore di commilitoni, il che trasmetterà quell'atmosfera da "furia della battaglia" tipica degli scontri militari. Stavolta, si avranno come armi d'ordinanza una pistola laser e delle bombe, ma ben presto ci si potrà trovare tra le mani un comodo bazooka. I nemici? Manco a dirlo, ancora schiere interminabili di droidi da bersagliare senza pietà.

Chissà se *Gli Eroi della Repubblica* riuscirà ad attrarre anche i fan di Lucas con qualche anno sulle spalle, impresa già riuscita a *Lego Star Wars*.

GIOCHI COMPUTER

StarCraft II: Wings of Liberty

Ci siamo recati a Irvine, in California, per visitare la sede di Blizzard e provare in anteprima l'atteso seguito di uno strategico fantascientifico che ha fatto storia. Ecco cosa ci hanno raccontato gli autori e quali impressioni abbiamo ricavato dal single player di *StarCraft II*.

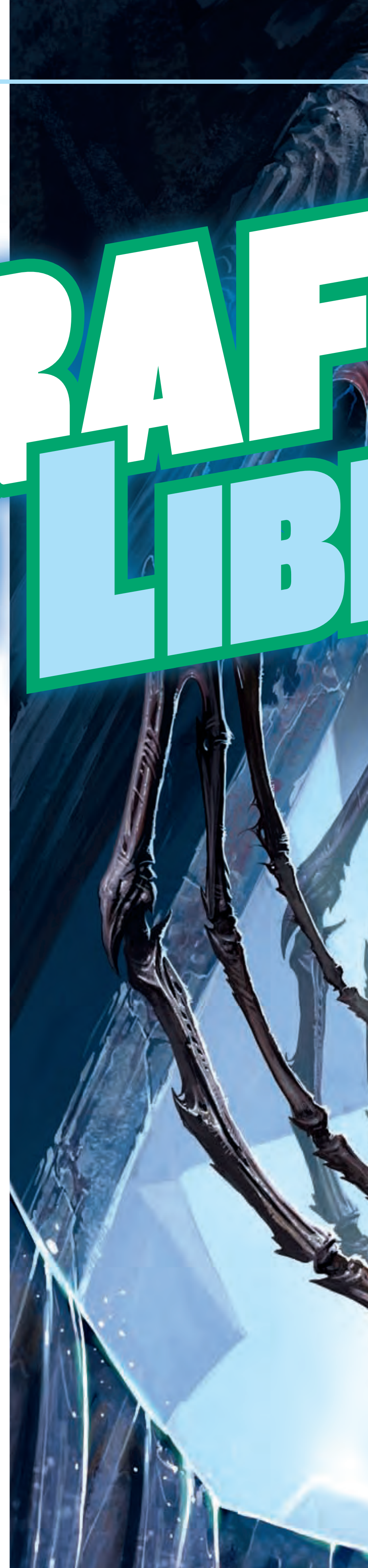
CERTE stelle non nascono in angoli remoti della galassia e la loro genesi non è materia oscura per i nostri scienziati: parliamo, in senso figurato, di opere illustri che, al pari di astri e comete, hanno guidato e influenzato il pensiero umano.

È risaputo che *StarCraft* (1998) venne alla luce dopo una lunga e travagliata gestazione, durante la quale assunse forma e aspetto sempre più distanti da *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995), di cui non voleva sembrare una semplice variante "spaziale", pur adottandone lo stesso motore grafico (modificato). Il gioco approdò sugli scaffali dei negozi quando ebbe raggiunto la maturazione: la pazienza di chi l'attendeva fu ripagata dalla cura riposta in ogni aspetto, in particolare, nell'equilibrio tra le unità.

La medesima attenzione è stata applicata nella lavorazione del seguito, che procede senza indugi e senza forzature; i programmatori cercano di rispettare le tabelle di marcia, ma, al contempo, non esitano a ritardare l'uscita pur di mantenere l'implicita promessa di elevati standard qualitativi, secondo la tradizione di Blizzard.
Finora è stato svelato poco o nulla a proposito della campagna in solitario di *Wings of Liberty*, versione base di *StarCraft II*, nonché primo capitolo (dedicato alla fazione umana Terran) della trilogia che proseguirà con le espansioni *Heart of the Swarm* e *Legacy of the Void* (centrate, rispettivamente, su Zerg e Protoss), ma è finalmente arrivato il momento di sbirciare dietro il sipario (e descrivervi la scena), prima dell'apertura ufficiale.

I CANCELLI DI BLIZZARD

Gli uffici di Blizzard a Irvine (California) sono gli unici, nella zona, delimitati da una recinzione, che rende tangibile l'intenzione di mantenere segreti gli ingredienti del proprio successo. La stessa volontà si riscontra nei frequenti divieti di accesso e d'utilizzo di fotocamere, affissi un po' ovunque e ribaditi a voce. Le poche aree che abbiamo potuto ritrarre comprendono gli esterni e pochi interni. Scortati da membri dello staff che non ci hanno mai persi di





SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard Entertainment
- **Data di uscita:** metà 2010
- **Sito Internet:** www.starcraft2.com
- **Giochi precedenti:** Gli autori coinvolti nel progetto firmarono *Warcraft: Orcs and Humans* (1994) che contribuì alla diffusione del genere RTS. Nel corso degli anni non hanno mai smesso di innovare e rivoluzionare l'industria videoludica, con titoli che sono diventati sinonimo di divertimento collettivo: *Diablo*, *StarCraft* e *World of Warcraft*.

UN ASSAGGIO DELLE TECNOLOGIE

Tra gli aggiornamenti tecnologici acquistabili nell'armeria della nave Hyperion, ci sono:

STRUTTURE DELLA BASE:	UPGRADE 1:	UPGRADE 2:
SCV (Space Construction Vehicle)	Riduzione del costo in minerali per la creazione di unità.	Riduzione del 25% delle spese di riparazione.
CENTRO DI COMANDO	Riduzione del 10% del costo di costruzione delle strutture.	Installazione di un sistema antincendio per gli edifici, per limitare i danni strutturali da fuoco.
BUNKER	Aumento della capienza del bunker: 6 unità, invece che 4.	Installazione di una torretta automatica.
TORRETTA MISSILISTICA	Missili Hailstorm: grappoli di munizioni saturano l'area del bersaglio.	Missile Devastator: lenti, ma capaci di provocare danni critici.
TORRETTA PERDITION	Possibilità di costruire un nuovo tipo di torretta difensiva, dotata di lanciafiamme.	Installazione di sensori per rivelare la presenza di unità invisibili.
UNITÀ:	UPGRADE 1:	UPGRADE 2:
MARINE	Stimpacks: un misto di adrenalina, endorfine e stimolanti che, quando iniettato, produce un bonus temporaneo alla velocità e ai riflessi, ma segue un breve periodo di esaurimento fisico.	Scudo da combattimento: conferisce +10 di salute.
MEDIC	Iniezioni di nano-bot: accelerano del 50% la velocità del processo di cura.	Med-pack stabilizzante: aumenta l'area di cura dei medici.
FIREBAT	Bearclaw nozzles: aumentano l'area del lanciafiamme del 40%.	Viral Plasma: incendia i nemici leggeri per 4 secondi dopo il contatto con la fiammata.



La ricchezza di dettagli non riduce la pulizia d'immagine: a colpo d'occhio, si coglie ogni particolare.



Gli scavi su Mar Sara hanno riportato alla luce un reperto dell'antica e misteriosa civiltà Xel'Naga.

vista, abbiamo attraversato un museo (che raccoglie cimeli e gadget riconducibili a passate produzioni) per accedere a una sala di proiezione, simile a un piccolo cinema, dove ci sono state mostrate le prime fasi della campagna. Solo in seguito siamo stati condotti a una postazione computer per provare, finalmente, il gioco e, tra una sessione e l'altra, abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con gli sviluppatori.

SPAZIO INTERATTIVO

Sono passati circa una decina d'anni dalla pubblicazione di *Brood War*, l'espansione ufficiale di *StarCraft*, ma nella realtà fittizia del seguito ne sono trascorsi solo quattro dall'invasione Zerg del Settore Koprulu. In questo breve intervallo, poco è cambiato, si è anzi creata una situazione di stallo, un'attesa silenziosa dell'inevitabile resa dei conti. Le circostanze sono descritte da sequenze animate di qualità superlativa, come è lecito aspettarsi da Blizzard, ma non ci tocca più il ruolo di spettatori passivi tra uno scenario e l'altro. Una delle novità di *StarCraft II* è, appunto, la "modalità storia", che consente di immedesimarsi completamente nel protagonista (Jim Raynor, già presente nell'originale) e non riemergere dall'intreccio narrativo fino alla conclusione. In pratica, invece di apprendere le informazioni della missione da una schermata riassuntiva, si tirano i fili dell'alter ego, muovendolo e facendogli compiere azioni come se si trattasse di un'avventura grafica. Spostando il cursore del mouse e puntando oggetti e personaggi, vengono evidenziate le aree interattive sullo schermo.

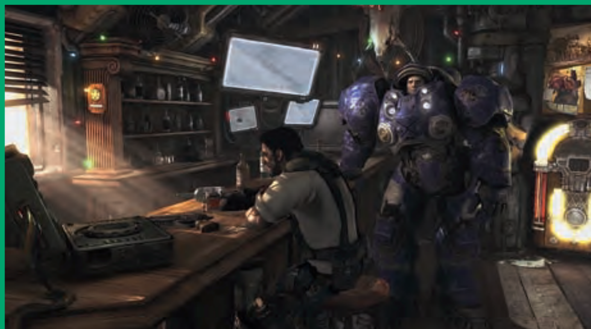
"A bordo della nave Hyperion, saremo liberi di ispezionare i ponti e impartire ordini al personale"

In principio, ritroviamo il veterano Raynor in uno squallido bar, intento ad affogare i ricordi nell'alcool, finché non compare un ex commilitone che desta il suo desiderio di riscatto. Questo primo ambiente consente una limitata interazione: l'amico di vecchia data, le fotografie impolverate in bacheca, il juke-box, la televisione...



■ L'Imperatore Arcturus Mengsk compare in forma olografica come un Grande Fratello.







ATTENZIONE SPOILER! Girate la rivista se non temete le rivelazioni contenute di seguito.

LE PRIME MISSIONI DELLA CAMPAGNA TERRAN

Le prime tre missioni sono ambientate su Mar Sara, patria del protagonista Jim Raynor, ottavo mondo colonia fondato dalla vecchia Confederazione Terran. L'Imperatore Arcturus Mengsk, a capo del Dominio Terran, la più potente e tirannica fazione umana nel Settore Koprulu, ha dato ordine di sparare a vista a Raynor e ai suoi uomini (i Raynor's Raiders), ma non ha considerato la minaccia di un'insurrezione popolare: gli abitanti sono intimiditi dalle forze imperiali, ma altrettanto esasperati dalle continue angherie subite. Attendono solo l'eroe di turno che risvegli le loro coscienze e indichi la strada per la libertà.

Il secondo scenario ripropone una situazione simile, ma oltre a guidare la rivolta, bisogna sottrarre un antico artefatto Xel'Naga (riportato alla luce scavando nelle viscere del pianeta), prima che cada nelle mani di Mengsk.

Al termine della terza missione (che prevede il salvataggio di alcune unità sparse per la mappa e l'edificazione di fortificazioni per resistere alle ondate Zerg fino all'arrivo dei soccorsi), Raynor lascia Mar Sara, ormai infestato dagli aggressivi alieni. Una volta a bordo della nave Hyperion, ne assume il comando e si è finalmente in grado di scegliere quale direzione intraprendere.

Tra queste, ce n'è una ambientata su Redstone III, un pericoloso pianeta vulcanico kel-moriano, dove ci viene offerto un lavoro apparentemente semplice, estrarre una gran quantità di minerale, ma la paga generosa induce il sospetto che possano sorgere complicazioni. La superficie del pianeta, infatti, brulica di Zerg e, come se non bastasse, le terre più basse vengono inondate di lava ogni cinque minuti, costringendo a richiamare le unità sulle alture. La presenza della fazione aliena rende necessario investire risorse per reggere agli attacchi, ma con parsimonia, poiché lo scopo finale prevede l'accumulo di una tale quantità di minerale, da lasciare un margine molto stretto per l'utilizzo dello stesso.

In un'altra missione, siamo proiettati su Monolyth, mondo santuario dei Protoss, abbandonato da secoli, ma avvolto nel mistero (relativo soprattutto ai pochi autoctoni che decisero di restarvi). Il pianeta è conteso tra Zerg e Protoss: bisogna approfittare dello scontro tra le due razze aliene per impadronirsi di un artefatto, ma non appena ci si avvicina per prenderlo, quelle che parevano antiche statue di pietra si animano e ci attaccano con raggi laser dagli occhi: sono antichi guardiani Protoss.

Pochi elementi per familiarizzare con le nuove meccaniche, ma presto, alle crescenti responsabilità di cui ci si farà carico, corrisponderà una fioritura di opzioni.

Una volta a bordo della nave Hyperion, infatti, saremo liberi di ispezionare i ponti e impartire ordini al personale sottoposto. Non solo, sarà possibile decidere la destinazione della successiva incursione su terraferma, scegliendo di rispondere a richieste di soccorso piuttosto che accettare offerte di lavoro. La sequenza di missioni della campagna non è, dunque, lineare, ma a discrezione del giocatore, che può attingere liberamente da una lista di proposte, coerenti al livello tecnologico raggiunto. Nella sala controllo del vascello, c'è una mappa galattica che raccoglie le coordinate dei pianeti per i quali è richiesto un intervento. Selezionando i corpi celesti, si dispiegano i particolari della missione e viene visualizzato il



■ Le unità marine dotate di scudi ottengono un bonus di +10 alla salute.

Il sistema di illuminazione riproduce molto fedelmente le fasi della giornata.

IL DILEMMA SUL CAMPO

Alcuni aggiornamenti tecnologici sono disponibili anche quando si è impegnati in missione. Per esempio, relativamente alle caserme, si hanno due alternative: si può aggiungere un Reactor che permette di accelerare il processo di creazione, preparando due truppe simultaneamente e duplicando la coda d'attesa, o costruire un Tech-Lab che dà accesso a unità speciali (come medici, firebat e marauder, che sparano granate per rallentare i nemici colpiti).

messaggio video captato dai sensori dell'astronave. Si possono inoltre consultare, tramite la console della plancia, i rapporti di battaglia, per rivedere i filmati e rigiocare i conflitti già risolti.

Dal ponte di comando si accede agli altri settori della nave: armeria, laboratorio e cantina. Nella prima si incontra Swann, il consulente tecnico e si sceglie quali migliorie acquistare per edifici, veicoli e unità. Nel laboratorio si è accolti, invece, dallo scienziato Stetmann che ci commissiona ricerche di reperti durante le nostre escursioni su mondi sconosciuti e provvede a studiare gli artefatti alieni raccolti per ottenere benefici, quali una maggior efficacia offensiva o difensiva. La cantina è infine una sorta di area ricreativa per l'equipaggio e somiglia vagamente a un saloon avveniristico, dove ci si rilassa ascoltando il repertorio di musica country del juke-box o ci si aggiorna circa i recenti avvenimenti assistendo ai notiziari trasmessi in TV. Qui si incrociano anche personaggi pittoreschi, tra i quali spicca Hill, un individuo che fornisce i contatti dei mercenari assoldabili.



Sul pianeta Monolyth, sorge un misterioso santuario difeso strenuamente dai Protoss.

"Il motore grafico è snello e agile, ma visivamente appagante"

LA FORMULA TRADIZIONALE SI RINNOVA

Una volta sbarcati sulla superficie di un pianeta, le meccaniche di gioco si rivelano le stesse di sempre: la formula adottata è quella dei classici strategici in tempo reale e prevede il binomio accumulo di risorse e scontro diretto tra truppe. Nulla di rivoluzionario, se non il differente assetto di alcune unità, eppure, considerato il panorama attuale degli RTS e progressivo abbandono di questo stile in favore di soluzioni basate sulla conquista di punti di interesse (tranne rare eccezioni), si ha quasi la sensazione di giocare a qualcosa di nuovo.

Per ogni missione, in caso di successo, è previsto un compenso economico e, giacché non è possibile impostare a priori un livello di difficoltà, la quantità di denaro promessa è l'unica indicazione del grado di sfida. Le quest non sono a tempo e non scadono



I lanciafiamme dei firebat possono essere resi più efficaci acquistando potenziamenti.

IDENTIKIT DI UN EROE

Il combattente per la libertà James "Jim" Raynor è presente sin dagli esordi di *StarCraft* (1998). All'inizio fu presentato come un ufficiale di un mondo colonia unitosi alla ribellione contro la Confederazione. Durante la rivolta si innamorò di Sarah Kerrigan, seconda alla guida dei ribelli e consigliere dai poteri psichici del leader Arcturus Mengsk. Quest'ultimo, accecato dalla sete di potere, abbandonò la ragazza nel bel mezzo di un'invasione Zerg. Raynor, incapace di salvarla, deluso e disilluso, formò una squadra di guerriglieri (i Raynor's Raiders), per contrastare la nuova tirannia di Mengsk. Solo in seguito scoprì che Kerrigan aveva subito un destino peggiore della morte, trasformata nella regina Zerg.



Distruggendo i cristalli che generano energia, si indebolisce la base Protoss.

nemmeno se non colte immediatamente. Nel corso di esse, non sono attesi improvvisi cambi di programma, in modo tale che il giocatore possa concentrarsi sul conseguimento degli obiettivi. Non mancano certo sorprese e colpi di scena, ma a Blizzard hanno preferito non distrarci dalla pianificazione di una strategia vincente.

Le missioni che coinvolgono gli eroi sono meno dispersive e caratterizzate da spazi più chiusi, per non risultare frustranti, dato che la sconfitta coincide col fallimento, ma la vera anima di *StarCraft II* sono gli scontri su vasta scala. Nel corso delle missioni generiche si avverte un crescendo di complessità, passando da un piccolo gruppo di soldati a una grande armata, ed è possibile impiegare fino a un massimo di quattro mercenari, che, al contrario degli eroi, sono sacrificabili senza conseguenze. Ogni scenario dà modo di sperimentare meccaniche differenti e cala in situazioni completamente agli antipodi rispetto a quelle precedentemente affrontate, sia per ambientazione, sia per svolgimento. La trama conduce in ogni angolo dell'universo di *StarCraft* e i game designer si sono impegnati nel diversificare i contenuti e non ripetersi, evitando perfino contrasti tanto banali da essere riconducibili alle battaglie da modalità skirmish.

In definitiva, ogni tappa della campagna denota un'articolata struttura narrativa ed esula da compiti quali "conquista la base nemica", o meglio, arricchisce di sfumature le azioni tipiche del genere strategico. Avendo testato un terzo circa della campagna Terran,

ALI TRA LE STELLE

L'UOMO DELLE TRAME



Gli universi e le trame dei tre maggiori successi di Blizzard (*Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*) sono stati ideati da Chris Metzen, che è anche il responsabile del soggetto e della sceneggiatura di *StarCraft II*. Lo abbiamo intervistato per voi:

Da dove proviene l'ispirazione per la trama di *StarCraft II*?
Chris Metzen: Viene dalla fantascienza classica: libri, fumetti e film coi quali sono cresciuto. In particolare, ho cercato di evocare un'atmosfera da vecchia frontiera Far West. Il personaggio di Jim Raynor è una sorta di cowboy solitario, un fuorilegge dal cuore d'oro.

Puoi anticiparci gli sviluppi narrativi di questo seguito?
CM: Sono passati quattro anni dagli eventi di *Brood War*. Kerrigan, divenuta la regina Zerg, si è mantenuta nell'ombra ed è solo questione di tempo, prima che ricompaia per portare a termine i suoi piani di conquista. Intanto, Raynor ha cercato di rovesciare il governo tirannico di Arcturus Mengsk, ma quando si ripresenta la minaccia Zerg, deve affrontare i fantasmi del passato, riflettere sul suo amore per una ragazza trasformata in mostro (Kerrigan) e stabilire cosa esattamente lei significhi per lui: quello che sarebbe voluto diventare o il suo fallimento come uomo. La campagna ruota attorno a grandi battaglie, ma, su un certo livello, racconta il conflitto tra un uomo e una donna, la loro promessa taciuta di amore eterno, che non può essere sciolta nemmeno se lei si è tramutata in mostro e lui, tentando di sconfiggerla, deve guardarsi dal diventare un mostro peggiore.

Ascolti musica mentre lavori? Che suoni conciliano la tua creatività?
CM: Sono un grande appassionato di colonne sonore orchestrali. Trovo sbalorditive le musiche composte per i film "King Arthur" e "Transformers". Sono dell'avviso che la musica sia una componente importantissima nella creazione di scenari credibili e per convogliare le emozioni della narrazione. Adoro il lavoro svolto per *StarCraft II*, i temi associati a Raynor mi ricordano i western di John Ford.

Di quale razza di *StarCraft II* preferisci scrivere?
CM: Gli Zerg sono quelli per cui è più difficile scrivere, sono i più animaleschi ed è arduo trarne una caratterizzazione emozionale. Mi piacciono i Protoss perché sono molto altruisti e utilizzano un linguaggio aulico, è come descrivere divinità dell'antica Grecia. D'altro canto, però, sceneggiare personaggi come Raynor è molto divertente, perché è accessibile, scherza bonariamente coi commilitoni. Dopo tanti anni di *Warcraft*, per cui dovevo rendere credibili i linguaggi di razze quali Orchi ed Elfi, è stato un sollievo tornare a scrivere per i Terran, perché sono più vicini a noi, nonostante le loro armi tecnologiche e le armature potenziate.

UNA RETE PER TUTTI

Non sono state ancora fornite informazioni dettagliate circa l'organizzazione della rete multiplayer, ma è stato anticipato che l'esperienza su Battle.net sarà arricchita da ladder e achievement. Naturalmente, si potrà giocare la campagna per giocatore singolo offline: questa opzione è pensata espressamente per i possessori di notebook, o per chi non ha accesso a una linea Internet (per esempio, chi è in viaggio), ma non è incoraggiata, in quanto si sarebbe esclusi da punteggi e classifiche online.







In questa missione si devono scortare convogli di coloni fino a una zona di recupero.





Gli Zerg tendono attacchi improvvisi e repentini: meglio non abbassare la guardia.





Redstone III non è decisamente un pianeta accogliente, tra eruzioni vulcaniche e orde Zerg.

possiamo confermare l'originalità del lavoro svolto: soggetto e sceneggiatura hanno la levatura di una saga cinematografica, non abbiamo notato cadute di stile né episodi noiosi e, soprattutto, il divertimento è sempre accompagnato dalla curiosità di scoprire cosa accadrà dopo.

TECNICAMENTE PARLANDO

Se il filmato introduttivo pre-renderizzato lascia senza parole e non ha nulla da invidiare ai lavori di animazione digitale proiettati al cinema, le sequenze che accompagnano le fasi della partita sono mosse dal motore grafico del gioco, che sfiora il fotorealismo della computer grafica, ma calcola ogni dettaglio in tempo reale, senza il benché minimo rallentamento.

"L'esperienza di gioco è classica nelle dinamiche e originale nell'intreccio del racconto"

Il che potrebbe spiegarsi con una potenza di calcolo della postazione assegnataci non alla portata di tutti; eppure, il sistema su cui abbiamo provato *StarCraft II* non aveva nulla di eccezionale: non una scheda video di ultimissima generazione, né un processore quad core, né un ammontare di RAM da capogiro.
Il merito spetta, dunque, alla programmazione di un motore snello e agile, ma visivamente appagante.
Non sono ancora stati divulgati i requisiti di sistema, ma pare che questo seguito sarà accessibile anche a chi non dispone di una configurazione aggiornata.
I dettagli grafici sono abbondantemente scalabili, senza sacrificare, neppure ai più infimi livelli, la pulizia d'immagine. Basterà possedere una scheda 3D



LE SEQUENZE CINEMATICHE

La campagna Terran contiene dodici minuti di filmati prerenderizzati e trentacinque minuti di sequenze mosse dal motore grafico del gioco. Tre minuti di computer grafica richiedono dai nove mesi a un anno di elaborazione grafica. Per animare i personaggi non si ricorre al motion capture, ma i movimenti vengono riprodotti osservando modelli reali compiere le stesse azioni o assumere le medesime posture. Il famigerato fenomeno della "zona perturbante" (ovvero i limiti di un estremo realismo grafico, che non è mai capace di riprodurre figure antropomorfe) è stato risolto ricorrendo a uno stile iperrealista, più che fotorealistico e analizzando uno a uno gli indizi che balzano all'occhio causando repulsione.



con supporto ai pixel shader 2.0, cui affiancare un processore dual core e 2 GB di RAM, forse anche meno, ma non vogliamo dare false speranze.

Piuttosto che investire energie puntando sull'apparenza, i programmatori si sono focalizzati sul bilanciamento delle unità e sulle animazioni. Il vero spettacolo deriva proprio dai movimenti fluidi e credibili delle unità e dalla precisione dei controlli: a nulla sarebbe valsa una grafica più ricercata, se il fine ultimo fosse stato trasformare il gioco in una piattaforma per tornei online, proprio come il precedente episodio. Questo seguito è il giusto compromesso tra una tecnologia al passo coi tempi e una giocabilità capace di affascinare gli irriducibili che ancora si sfidano con l'originale. In una certa misura, si potrebbe catalogare come remake, se il termine fosse capace di riassumere le tante novità, oltre che le vecchie qualità.

Il comparto audio, dal canto suo, propone un campionario di suoni potenti e pertinenti, che danno vita all'ambiente senza concedersi sovrapposizioni caotiche o distogliere la concentrazione. L'ottima colonna sonora accompagna durante le missioni con una specie di country-rock spaziale (un krautrock da saloon), mentre a bordo dell'astronave Hyperion si ascoltano sonorità non lontane dalle partiture del film "Alien", che si sposano con cori new age.

ARTIGIANI STELLARI

Gli sviluppatori di Blizzard impegnati nel progetto stanno lavorando per soddisfare le esigenze di diverse tipologie di giocatori: *StarCraft II* vuole rivolgersi a tutti. Ci sono molti contenuti, ma è anche molto accessibile. Parecchi potenziali utenti sono troppo giovani per conoscere il primo capitolo, altri troppo affezionati a esso per accettare un seguito diverso. Per questo, l'esperienza di gioco è classica nelle dinamiche e, allo stesso tempo, originale nell'intreccio del racconto. Gli avanzamenti tecnologici aggiungono sapore alla sfida e aprono un ventaglio di nuove alternative tattiche, ma non rivoluzionano le operazioni sul campo di battaglia: è la cornice che distingue *StarCraft* da qualsiasi altro RTS fantascientifico, quel sapore tradizionale che non può essere imitato, ma rinnovato dai legittimi proprietari del marchio.

I tocchi di classe del predecessore sono ancora presenti: il gusto per le citazioni e gli omaggi a letteratura, cinema e fumetti, le risposte stizzite delle unità selezionate ripetutamente, l'apatica ironia dei suoi eroi duri e puri (o forse, semplicemente troppo umani), l'epica da western spaziale.

Secondo Rob Pardo, vice presidente esecutivo del game design di Blizzard, non si può fermare ogni pirata nel mondo; quindi, la migliore soluzione è confezionare un bel videogioco. Le copie pirata circoleranno lo stesso, ma gli onesti acquirenti non si pentiranno dell'investimento: il loro divertimento sarà illuminato da una costellazione di contenuti esclusivi, riservati solo a chi sarà connesso a Battle.net, sia in singolo, sia in multiplayer.



L'UOMO DELLE CONQUISTE



Prima di diventare lead designer per *StarCraft II*, Dustin Browder ha ricoperto lo stesso ruolo per due capitoli di un'altra celebre serie di strategici in tempo reale: *Command & Conquer: Red Alert 2* e *Command & Conquer: Generals*. Abbiamo scambiato quattro chiacchiere anche con lui:

Quali sono le fonti di ispirazione per il design delle unità e le regole di gioco?
Dustin Browder: Naturalmente abbiamo tratto ispirazione dal gioco originale, ma non solo. Molte idee sono ricavate da "Alien", il suo seguito "Aliens", "Starship Troopers" e un sacco di film d'azione e di fantascienza degli Anni '80 e '90. Anche i borg di "Star Trek" hanno influenzato parecchio le razze aliene di *StarCraft II*. Quanto alle meccaniche di gioco, il mio modello è "Magic", un gioco di carte con regole molto semplici da comprendere, ma difficili da padroneggiare ed è proprio l'impronta che ho voluto dare a *StarCraft II*: si impara facilmente a giocarci, ma ci si deve applicare per diventarne esperti.

Quali opportunità offre il campo di battaglia in *StarCraft II* e quale livello di interattività?
DB: Ci sono impedimenti alla visuale, come cortine di fumo, dietro le quali si possono nascondere le unità per tendere imboscate, e ostacoli per il movimento, quali elementi che bloccano un passaggio e che possono essere distrutti, per aprirsi la via e sorprendere il nemico alle spalle.

Puoi chiarire le differenze tra mappe per eroi e mappe generiche?
DB: Alcune mappe sono disegnate per fare da cornice a grandi battaglie ed essendo coinvolte molte truppe, l'eroe non ha alcuna speranza di uscirne vivo, in quanto attirerebbe su di sé tutti i nemici. Le mappe per gli eroi sono pensate per essere una ristretta area per unità d'élite e tendono verso azioni d'infiltrazione.

Le abilità speciali delle unità sono efficaci in diversi contesti?
DB: Il numero di azioni disponibili è molto elevato, ci sono numerose opportunità offensive, difensive e strategiche per raggiungere i propri scopi: per esempio, gli Stalker dei Protoss possono teletrasportarsi entro brevi distanze e ricorrere a questa tattica per disimpegnarsi in uno scontro, per balzare giù da una posizione sopraelevata, per scavalcare ostacoli, caricare nemici e così via.

Command & Conquer 4

L'eterna lotta tra GDI e NOD è a un punto di svolta! La nuova puntata di *Command & Conquer* dissiperà ogni ombra sul personaggio chiave della fazione (apparentemente) più malvagia e tenterà di abbandonare le zavorre di meccaniche di gioco pensionabili.

Il nemico più temibile schierato sul campo di *Command & Conquer*, più inarrestabile della GDI e più implacabile dei NOD, è il tempo.

Il passare degli anni ha eroso l'efficacia dei cliché riproposti a ogni puntata e scalfito il fascino di uno schema di gioco che ha fatto scuola, ma che si ritrova a studiare il panorama dell'offerta attuale, per non rimanere indietro. Il tempo è stato impietoso persino nei confronti dell'interprete di Kane, il cattivo ricorrente, mai eternamente giovane e immortale quanto la parte richiederebbe. Eppure, lo scenario del pianeta Terra fratturato dalla crescita incontrollata del Tiberium e dal conflitto tra due grandi forze, il Bene e il Male (qualunque sia la polarità prediletta), ha ancora qualcosa da raccontare, o meglio, svelare, tante sono le zone d'ombra su cui resta da far luce. Stando alle promesse, è giunto finalmente il momento di unire tutte le tessere del mosaico e di ammirare il quadro definitivo: la parola fine al termine della campagna segnerà davvero l'esito di un intreccio che ci avvince da quattordici anni.

ANCORA UNA VOLTA SULLA BRECCIA!

Una ragnatela verde irradia la superficie del nostro mondo, nella dimensione narrativa di *Command & Conquer* 4, solchi profondi generati dal diramarsi di vene di Tiberium hanno sbriciolato ogni panorama, da quelli naturali agli skyline urbani.

Corre l'anno 2062 e la misteriosa sostanza invasiva impiegata come preziosa risorsa, ma ugualmente velenosa, ha affondato le proprie radici in ogni parte del Globo. La crescita incontrollabile del Tiberium, osservata con impotente timore dalla GDI (Global Defence Initiative) e auspicata dalla Fratellanza dei NOD, sta trasformando la Terra in un luogo desolato e inquinato. Qualcuno ha perfino azzardato una previsione poco rassicurante: entro il 2068, il pianeta sarà del tutto inabitabile. Quand'ecco il redivivo Kane, già morto e risorto in diverse circostanze, vaporizzato da un'esplosione, crivellato da pallottole, trapassato da parte a parte, sfregiato, sparito, asceso eppure sempre presente. L'indecifrabile leader dei NOD (un'entità maligna che di umano pare avere solo l'aspetto, peraltro immutabile e immune all'invecchiamento), si reca nel quartier generale GDI per consolidare la pace e una collaborazione: dopo aver favorito, con ogni mezzo a sua disposizione, il dilagare del Tiberium, sembra cominciare a preoccuparsi per il destino dell'umanità e del suo habitat e si è convinto (o vuole far credere) che sia doveroso arginare la fioritura di cristalli smeraldo.

Allo stesso tempo, dichiara di essere in possesso di un'innovativa tecnologia per controllare la crescita di Tiberium e si dice disposto a condividerla coi GDI, al prezzo di un reciproco patto di non belligeranza. È, quindi, l'ora di deporre le armi e ricostruire l'ecosistema? Di sicuro, Kane ha qualche carta in serbo, ma sarà davvero l'ultima mano della sua partita, poiché al termine della storia morirà definitivamente, non prima che il suo mistero e i suoi propositi siano totalmente svelati. L'apparente riscatto morale di Kane si giustifica con la necessità di impiegare i mezzi dei GDI per mettere in atto il suo piano ecologico, ma la sorpresa è che per una decade e mezza tutto funziona a meraviglia, restituendo alla Terra una parvenza di normalità e una percentuale di verde dato dalla vegetazione e non più solo dalla materia extraterrestre. Quindici anni di (temporanea) alleanza tra le due fazioni non bastano, tuttavia, per sedare gli antichi rancori; anzi, l'aria ristagna e vibra come prima di uno scontro covato troppo a lungo.

NIENTE PIÙ BIVI, LA META È UNA SOLA

Come di consueto, le tappe del percorso narrativo di *Command & Conquer* 4 saranno scandite da due campagne, una per fazione. E se la tregua offerta niente di meno che da Kane non vi ha sorpreso, c'è un'altra grande novità per quanto concerne il copione: esso non prenderà strade separate come avveniva in passato.

Questa volta, gli eventi raccontati sono i medesimi, visti da differenti prospettive, ma con un unico esito, che è anche il destino verso cui tende la realtà del videogioco. Ciò induce a riflettere in una nuova ottica e a meditare sulla visione a 360 gradi che si avrà una volta completato lo stesso scenario sia come GDI, sia come NOD. È allora che si potrà formulare un'opinione precisa e capire dunque quale dei

NON È SPEZIA, MA GUSTA DOLCE E AMARA

I cristalli di Tiberium, preziosi quanto tossici, caratterizzati da un colore verde smeraldo, sono sorti per la prima volta sulle sponde del fiume Tevere (in latino Tiberis), trasportati da un meteorite. Sull'origine extraterrestre della sostanza qualcosa è stato detto: si sa, per esempio, che è stata una razza aliena nota col nome di Scrin ad aver contaminato la Terra, con il fine di trasformarla in una coltura di riserve energetiche. Non si può ignorare, letterariamente parlando, l'affinità con la spezia Melange, analoga risorsa utilizzata nell'universo immaginato da Frank Herbert per "Dune" (1965) e riproposta nei suoi adattamenti videoludici. Se per quest'ultima l'autore non fornì una descrizione approfondita (si limitò solo a precisarne colore e sapore – arancione al gusto di cannella), per rendere scientificamente convincente il Tiberium, furono addirittura assoldati i professori dell'Istituto di Tecnologia del Massachusetts (il MIT), che ne inventarono le proprietà biofisiche, la struttura atomica e molti altri aspetti.



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** EA Los Angeles
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.commandandconquer.com/cnc4/
- **Giochi precedenti:** La divisione losangelina di EA deriva dalla fusione di DreamWorks Interactive LLC e Westwood Studios. Nel suo catalogo annovera alcuni capitoli di *Medal of Honor*, tra cui *Pacific Assault* e *Airborne*, e di *Command & Conquer*, quali *Tiberium Wars* (2007) e *Red Alert 3* (2008).

NESSUNA FINE RAPIDA PER IL MULTIPLAYER

Durante le sessioni multiplayer non sarà più possibile eliminare in tempi brevi un avversario da uno scenario, né, per giunta, estinguersi nell'arco di pochi minuti e assistere al resto della partita come spettatore (nel caso di più fazioni in campo). Un tempo, la distruzione della base principale o dell'unità di costruzione mobile decretava la fine della battaglia; in *Command & Conquer 4*, qualora il Crawler finisse in mille pezzi, si ricomparirà in un altro angolo della mappa, con il minimo indispensabile per ristabilirsi e rientrare in competizione. Naturalmente, il giocatore che devasterà una base avversaria avrà il suo tornaconto, che in questo caso si concretizzerà in un premio in "punti esperienza" (per sbloccare nuove tecnologie), che gli concederanno un vantaggio per portare a termine lo scopo dello scenario.



Nelle sessioni multiplayer nessuno rischierà di uscire subito dalla partita: se eliminato, ricomparirà dopo alcuni minuti.

UNA PIATTAFORMA PER GIOCARE IN COMPAGNIA

Le nuove modalità per le partite multiplayer puntano principalmente al conseguimento di obiettivi, piuttosto che alla semplice distruzione degli avversari: si vuole distribuire equamente il divertimento tra tutti i partecipanti, nessuno escluso e senza alcuna "discriminazione" tra novizi ed esperti.
Chiunque è messo in condizione di godersi la partita dall'inizio alla fine. Anzi, il multiplayer è organizzato affinché sia più facile trascorrere una serata in compagnia degli amici, senza trovare ostacoli nel raggruppamento dei partecipanti. Come già avviene nei MMOG, è possibile costituire un party e affrontare tutte le missioni insieme, rimbalzando tra scenari e modalità, senza perdere nessuno per strada e senza essere costretti a formare una lobby e invitare ciascuno per ogni singolo match.



Il Kodiak fa parte dei mezzi volanti della GDI e appartiene alla "Classe di Supporto".



I NOD cingono d'assedio una base GDI poco difesa: gli Stealth Tank dei primi sono passati inosservati finché non hanno colpito.

due schieramenti fosse effettivamente nel torto e quale nella ragione, quando, cioè, saremo davvero onniscienti. Quello che pareva un valido sacrificio per il bene comune, potrebbe rivelarsi, col senno di poi, un atto imprudente e più dannoso della minaccia che si voleva sventare.

Le due trame procederanno di pari passo e sarà possibile affrontarle parallelamente; il motivo di questa scelta mira a evitare ogni ambiguità e portare a compimento la figura di Kane. Il titolo della campagna NOD è più che mai esplicito a tal fine, "All Things Must End" (tutto deve finire) e lascia a priori un retrogusto di nostalgia, ma pure di consapevolezza (anche gli ingredienti migliori, alla lunga, stancano). Quella per la GDI è intitolata "The Man Who Killed Kane" (l'uomo che uccise Kane) e quest'annuncio, che non lascia scampo alla fantasia e mette in vetrina il corpo senza vita (ma si deve credere davvero?) del carismatico

"A causa del Tiberium, entro il 2068, il pianeta sarà del tutto inabitabile"

Kane, suona piuttosto amaro, come se spettasse a un vile (come l'omerico Paride, non degno di sconfiggere Achille, pur essendo predestinato a trafiggergli il tallone) oppure a un anonimo codardo (come in "L'assassinio di Jesse James per mano del codardo Robert Ford" del 2007) il compito di falciare l'anima di una leggenda vivente. C'è da augurarsi che non sia veramente così, perché un malvagio come Kane non può perire se non in un duello epico. D'altronde, quale che sia la soluzione adottata, non saremo mai contenti di dover rinunciare a lui, ma si può quasi dare per scontato che non sarà l'ultima volta che sentiremo il suo nome.

INGRANAGGI OLIATI, PARTI REVISIONATE

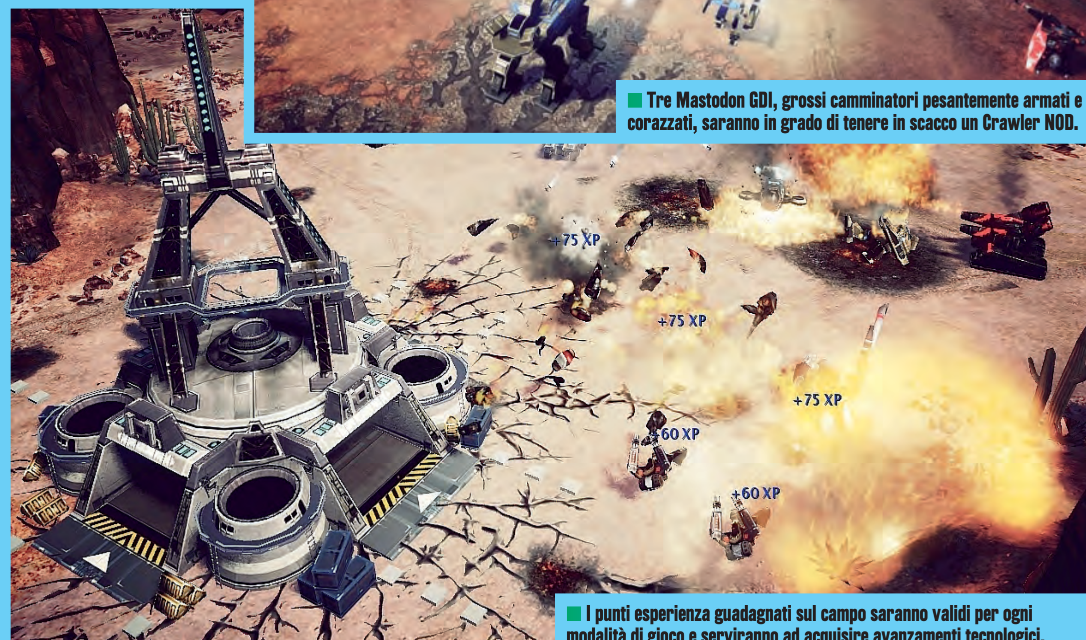
Non è stato rivisto solo il copione, ma l'intera impalcatura che sorregge il sistema di regole e assetti. Le meccaniche di *Command & Conquer* hanno stabilito gli standard qualitativi di passate stagioni videoludiche, ma, oggigiorno, mostrano la corda. Non si sono evolute, di fatto, insieme alle preferenze degli utenti, che hanno abbandonato i tempi lunghi di accumulo risorse e costruzione della base tipici di un classico strategico in tempo reale, in favore di ritmi più serrati e azioni più immediate.
Gli sviluppatori di *Command & Conquer 4* si sono resi conto che occorreva svernare un

NON SOLO KANE, MA PRINCIPALMENTE KANE

Sin dagli esordi (il primo *Command & Conquer* del 1995), Kane ha i lineamenti dell'attore, sceneggiatore, regista e sviluppatore di giochi Joseph D. Kucan (classe 1965). L'inquietante leader messianico della fazione NOD pare essere immortale: il suo viso è rimasto sempre lo stesso, nonostante le epoche differenti in cui l'abbiamo osservato muovere le sue losche manovre, con lo scopo di destabilizzare governi e tirare i fili nell'ombra, accrescendo al tempo stesso il suo già smisurato ascendente su seguaci e popolazione. Se il primo capitolo è ambientato proprio nel 1995, lo spin-off *Red Alert* (nato nel 1996) lo vede ancora in scena, al fianco di Stalin (nel 1946), tale e quale ce lo ricordavamo sul finire degli Anni '90! Il poliedrico interprete ha anche diretto le sequenze filmate delle due saghe (con l'eccezione di *Red Alert 3* del 2008). Ha recitato anche in film minori prodotti a Hollywood, ma il suo volto spigoloso e luciferino (incorniciato da un pizzetto mefistofelico), resta associato a Kane, che impersona ormai da quattordici anni.



Tre Mastodon GDI, grossi camminatori pesantemente armati e corazzati, saranno in grado di tenere in scacco un Crawler NOD.



I punti esperienza guadagnati sul campo saranno validi per ogni modalità di gioco e serviranno ad acquisire avanzamenti tecnologici.



Nella terza missione della GDI, il Global Stratospheric Transport verrà abbattuto e andrà difeso fino al completamento delle riparazioni.

L'ESPERIENZA FA LA DIFFERENZA

Indipendentemente dalla modalità di gioco affrontata, in singolo o in multiplayer, in *Command & Conquer 4* si accumulano punti esperienza il cui totale resta valido per ogni tipo di partita. Questi punti possono essere spesi per acquistare (e associare al proprio profilo) nuove tecnologie, unità e veicoli. La riserva guadagnata è, infatti, persistente e non c'è alcuna distinzione tra sessioni di differente tipologia: se non si rende il massimo nelle partite multiplayer, poiché non è stato ancora guadagnato l'accesso alle tecnologie avanzate, si può completare la raccolta dei punti mancanti giocando in solitario (sia le campagne, sia in skirmish). Lo stesso discorso vale al contrario, se si rimane bloccati o si riscontrano troppe difficoltà nel superamento di un obiettivo durante la Campagna, ci si può allenare (e sviluppare una maggiore efficacia offensiva e difensiva) sia online, sia in skirmish. EA Los Angeles ha pensato di introdurre questa contaminazione mutuandola dai giochi di ruolo. C'è anche una suddivisione per classi: c'è quella Offensiva, che comprende le unità e relativi aggiornamenti, quella Difensiva, che consta in migliorie relative alle strutture e al mantenimento di punti d'interesse dislocati sulla mappa e, infine, la Classe di Supporto, che racchiude sia le unità volanti, sia gli elementi per recuperare energia e le armi a distanza.

filone che si stava adagiando sugli allori di un enorme successo di vendite (più di trenta milioni di copie), senza, però, avvertire un intorpidimento delle radici. In un certo senso, la serie ha il coraggio di rinnovarsi, anche a costo di amputare i rami che non germogliano più e di mettersi in discussione, di scrutare umilmente l'orizzonte e imparare da altri prodotti fortunati: da mentore a discepolo, ma con un bagaglio di conoscenze invidiabile. In pratica, si è deciso di tagliare e scartare ciò che non fa più tendenza, non importa se costituisse o meno un marchio di fabbrica per la saga. A cominciare dai filmati, sono state investite più risorse nel tentativo di coinvolgere il giocatore nella storia, più che per scritturare attori di grosso calibro e volti noti di Hollywood.
Gli intermezzi video sono sempre più prossimi alla qualità dei lungometraggi cinematografici, ma non si rivolgono più al giocatore come a uno spettatore passivo: lo pongono al centro di decisioni importanti e a ciò segue l'immedesimazione, la persistenza (quasi) accertabile di un mondo nel quale specchiarsi. Il giocatore ottiene un proprio spazio fisico e per convincerlo ancora di più gli vengono spiegate le ragioni "materiali" della visuale isometrica a volo d'uccello: il suo posto "concreto" è a bordo di una sorta di satellite artificiale che orbita intorno al Globo, accarezzando l'atmosfera terrestre.

Si tratta del Global Stratospheric Transport, un'astronave all'interno della quale si siede a fianco delle più alte cariche istituzionali. La gestione della base non comporta numerosi passaggi e microgestione delle strutture, ora esiste il Crawler: è l'evoluzione dell'unità di costruzione mobile, che si espandeva nella base principale una volta collocata su una zona idonea e ricevuto l'ordine di dispiegamento. Il Crawler non necessita di stabilirsi né sorge immobile mentre elabora i processi di creazione unità: è autosufficiente e assolve a ogni funzione, costruisce veicoli come una fabbrica e li custodisce all'interno del suo ampio ventre (fino a un massimo di quattro), ma è anche equipaggiato per resistere agli attacchi ed estrarre Tiberium dalle distese di cristalli verdi. Sparsi per il campo di battaglia ci sono, poi, edifici già pronti che possono essere conquistati e sfruttati per massimizzare i profitti di estrazione dell'energia.

Le differenze tra i due schieramenti militari sono quasi puramente tattiche: la GDI predilige mezzi pesanti, veicoli che marciano su quattro gambe meccaniche, come i camminatori imperiali di "Star Wars", mentre i NOD impiegano cyborg, veloci e letali. Sul piano morale non sono più nettamente contraddistinti tra buoni e cattivi: le nuove pennellate per dipingere i tratti dei due poli di potere sono molto più cupe e non risparmiano né l'una, né l'altra formazione.

Sono fazioni meno idealizzate e più guidate dagli interessi, senza scrupoli e senza remore. Non è detto, anzi, che col procedere degli eventi, la situazione si ribalti e si confondano le acque a tal punto da non riconoscere più l'appartenenza di valori condivisibili e istinti deplorevoli.





Il videogioco lo compro online

Comprare su Internet è sempre più facile e conveniente? GMC vi accompagna per mano nel mondo dei negozi online di videogiochi.

NELL'era di Internet, i negozi online sono diventati per molti un modo comodo e sicuro per acquistare i prodotti più disparati.

Sebbene nel nostro Paese questa pratica non sia diffusa come in altri (pare che gli italiani continuino a nutrire un ingiustificato timore nell'impiego della carta di credito per le transazioni in Rete), alcune fasce di utenti, i videogiocatori e gli appassionati della tecnologia in testa, utilizzano ormai con estrema disinvoltura i cosiddetti shop online, e il grado di soddisfazione è generalmente elevato. Prodotti come i videogiochi, poi, distribuiti non sempre in maniera ottimale nelle grandi catene commerciali o presso i piccoli esercenti, trovano nei negozi virtuali il proprio luogo di elezione: con un semplice clic, l'acquirente è libero di accedere a cataloghi pressoché sterminati, usufruendo spesso di promozioni e sconti davvero vantaggiosi. Insomma, è un mondo ricco di occasioni interessanti, che merita di essere tenuto in debita considerazione da chi vuole acquistare comodamente seduto di fronte al proprio PC. GMC ha deciso di mettere alla prova i principali negozi italiani di vendita online di videogiochi, per individuare pregi e difetti di un servizio destinato a espandersi sempre più e a modificare in maniera sostanziale le abitudini dei consumatori. Volete acquistare un gioco su Internet, ma non sapete da che parte cominciare? Continuate a leggere queste pagine e prendete nota!

Avvertenza: precisiamo che i tempi di consegna sono puramente indicativi. Bisogna infatti tenere conto di numerose variabili, come per esempio la formula di spedizione scelta, gli eventuali ritardi nel servizio postale o altri inconvenienti nel recapito dei pacchi.



IL DIRITTO DI RECESSO

La Direttiva 85/577/CEE del 20 dicembre 1985 per la tutela dei consumatori in caso di contratti negoziati al di fuori dei locali commerciali, ha introdotto il diritto di recesso entro un termine minimo di sette giorni, ed è stata recepita dall'ordinamento italiano. In sostanza, con comunicazione scritta entro questo limite di tempo e con una documentazione che attesti l'avvenuto acquisto del prodotto, l'utente può liberarsi dagli obblighi di acquisto, senza incorrere in procedimenti penali. Salvo eccezioni particolari, il diritto di recesso si applica in questi termini a tutti i prodotti acquistabili in Rete. Solitamente, per quanto riguarda software, audiovisivi e altri prodotti simili, il negoziante non accetta la restituzione di un oggetto non integro. In caso di dubbio, quindi, meglio non aprire la confezione.

Multiplayer.com

Link: www.multiplayer.com

Gioco comprato: *Infamous* (PlayStation 3)
Costo netto: € 69,90
Opzioni di spedizione: corriere, raccomandata, spedizione gratis
Opzioni di pagamento: carta di credito, contrassegno, PayPal, bonifico
Modalità di spedizione usata: spedizione gratis
Modalità di pagamento usata: PayPal

multiplayer.com È uno dei negozi online più forniti e frequentati dai giocatori. La nostra prova ha messo in luce un servizio veloce (3 giorni tra l'invio dell'ordine e la consegna) e una discreta varietà di modalità di pagamento (il contrassegno è l'ideale per chi non vuole/può inoltrare i dati della propria carta di credito). L'unica anomalia riscontrata riguarda la spedizione gratis: dopo averla selezionata, abbiamo dovuto aggiornare il carrello per visualizzare la modifica. Da questo punto di vista sarebbe preferibile una maggiore chiarezza.

Pro: shop molto fornito e spedizione veloce
Contro: ATTENZIONE! Modalità spedizione gratis poco chiara

Gamewarp.it

Link: www.gamewarp.it

Gioco comprato: *Microsoft Flight Simulator X Acceleration Pack* (PC)
Costo netto: € 34,98
Opzioni di spedizione: corriere espresso
Opzioni di pagamento: carta di credito, contrassegno, PayPal, ricarica Postepay
Modalità di spedizione usata: corriere espresso (+ € 8,50)
Modalità di pagamento usata: PayPal



Gamewarp è decisamente fornito e offre numerosi giochi a prezzi concorrenziali. L'interfaccia del sito non fa gridare al miracolo, ma i prodotti sono comunque ben evidenziati e la ricerca risulta intuitiva. Rispetto alla concorrenza, abbiamo notato tempi di consegna sensibilmente più lunghi, nell'ordine di una settimana. Tra le modalità di pagamento, è presente anche la ricarica Postepay.

Pro: shop fornito e prezzi competitivi
Contro: spedizione non velocissima

IBS.it

Link: www.ibs.it

Gioco comprato: *Punch Out!* (Wii)
Costo netto: € 47,99
Opzioni di spedizioni: corriere espresso
Opzioni di pagamento: carta di credito, contrassegno, Happy Card (carta di credito privativa, ovvero una carta emessa dal circuito standard, Visa o Mastercard, ma utilizzabile solo in un determinato esercizio commerciale)
Modalità di spedizione usata: corriere espresso (+ € 3,90)
Modalità di pagamento usata: contrassegno (+ € 3,50)



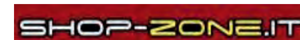
Sito ad ampio spettro, che offre libri, CD musicali, MP3 e film, IBS se la cava egregiamente anche sul versante videogiochi. L'area dedicata al nostro passatempo preferito suddivide i prodotti per piattaforma e offre prezzi spesso più bassi rispetto a quelli della grande distribuzione. I tempi di consegna sono in linea con la concorrenza più agguerrita (nel nostro caso, in un paio di giorni il gioco è arrivato a destinazione). Va inoltre segnalata un'interessante iniziativa: spendendo un euro in più, si può ricevere gratis un gioco della lista speciale stilata da IBS.

Pro: numerose promozioni, tempi di consegna molto rapidi
Contro: nulla da segnalare

Shop-zone.it

Link: www.shop-zone.it

Gioco comprato: *Virtua Tennis 2009* (PlayStation 3)
Costo netto: € 59,90
Opzioni di spedizioni: pacco celere 3, pacco celere 1, corriere, raccomandata
Opzioni di pagamento: carta di credito, contrassegno, PayPal
Modalità di spedizione usata: corriere (+ € 10,90)
Modalità di pagamento usata: contrassegno



Shop-zone si contraddistingue per un ottimo servizio: i tempi di consegna sono ridotti (nel nostro caso, il pacchetto è arrivato in due giorni) e il negozio online procede a una conferma telefonica prima della spedizione.

COME COMINCIARE

I primi passi per un novello acquirente online appariranno ardui, ma in pochi passaggi anche il meno smaliziato potrà cominciare a comperare su Internet con soddisfazione. Solitamente, i negozi online richiedono una registrazione, in cui vanno indicati nome, cognome, indirizzo, una mail valida e talvolta il numero di telefono (alcuni siti procedono a una conferma telefonica prima della spedizione). Non è sempre necessario disporre di una carta di credito, dal momento che molti siti (tutti quelli presi in considerazione nella nostra inchiesta) supportano anche il pagamento in contrassegno, alla consegna della merce. Se necessario, una volta deciso l'acquisto, verrà richiesto l'inserimento dei dati della carta di credito (nome e cognome del titolare, numero, data di scadenza e numero di sicurezza, presente sul retro). La buona riuscita di un pagamento con carta di credito è solitamente accompagnato dall'invio di una e-mail di riepilogo sulla nostra casella di posta elettronica. Per la sicurezza dei clienti, tutti i siti principali dispongono di sistemi sofisticati che impediscono il "furto" dei dati personali.



PAYPAL, UN SISTEMA VELOCE E SICURO

PayPal (**www.paypal.it**) è oggi uno dei sistemi più diffusi di pagamento online. Si comporta come un vero e proprio conto corrente e si appoggia a un conto tradizionale, a una carta di credito o a una prepagata (tipo Postepay). Per poter utilizzare PayPal, è sufficiente iscriversi e inserire i dati del proprio conto bancario o della propria carta di credito. Una volta completate queste operazioni, per acquistare un prodotto presso un sito che accetta PayPal, sarà sufficiente effettuare il login e procedere seguendo le indicazioni a schermo. Oltre alla velocità estrema, PayPal è molto apprezzato perché dispensa il cliente dal dover digitare i dati della carta di credito a ogni acquisto, con tutte le implicazioni relative alla sicurezza che ne conseguono.

I prezzi sono in linea con la concorrenza, pur in assenza di offerte speciali particolarmente vantaggiose. Gli aspetti meno entusiasmanti riguardano un catalogo non fornitissimo e un costo molto elevato della spedizione tramite corriere (per ordini superiori a 60 euro, tuttavia, la spedizione è gratuita).

Pro: tempi di consegna molto ridotti
Contro: costi di spedizione elevati, catalogo non fornitissimo

Uccigames.it

Link: www.uccigames.it

Gioco comprato: *X-Men Le Origini: Wolverine – Uncaged Edition* (PC)
Costo netto: € 59,90
Opzioni di spedizioni: corriere, raccomandata
Opzioni di pagamento: bonifico, vaglia, contrassegno, carta di credito, PayPal, ricarica Postepay
Modalità di spedizione usata: raccomandata (+ € 2,90)
Modalità di pagamento usata: PayPal (+ € 2,60)

UCCIGAMES Negozio online sufficientemente fornito, Uccigames propone in homepage una serie di offerte speciali su titoli di grande interesse, con sconti a volte molto sostanziosi. Alcuni titoli, invece, sono venduti a prezzi più alti della media. Il nostro acquisto ha messo in mostra un discreto ventaglio di opzioni di pagamento e spedizione. La spedizione con raccomandata, dal costo più contenuto, deve però tenere conto dei tempi di consegna postale, non sempre velocissimi (il pacco è arrivato dopo 8 giorni).

Pro: molte offerte speciali a prezzi convenienti
Contro: alcuni titoli sono venduti a prezzi superiori alla media

dvd.it

Link: http://videogiochi.dvd.it

Gioco comprato: *SBK09 Superbike World Championship* (PC)
Costo netto: € 29,90
Opzioni di spedizioni: corriere
Opzioni di pagamento: bonifico, contrassegno, carta di credito, PayPal
Modalità di spedizione usata: corriere (+ € 3,00)
Modalità di pagamento usata: contrassegno (+ € 3,99)



La sezione videoludica del negozio online Dvd.it offre un discreto ventaglio di titoli per tutte le piattaforme. La ricerca appare precisa nonostante una homepage talvolta confusa. Rispetto ad altri siti, non abbiamo notato offerte particolarmente vantaggiose, con prezzi solitamente nella media. Con un ulteriore addebito di 2,99 euro per imballo e assicurazione, Dvd.it offre anche un DVD omaggio. Nel pacco che ci è stato inviato, tuttavia, non c'era traccia dell'omaggio. I tempi di consegna, nel nostro caso, si sono aggirati nell'ordine dei 3 giorni.

Pro: buona disponibilità di titoli
Contro: il DVD omaggio promesso non ci è stato consegnato

Fnac.it

Link: http://videogiochi.fnac.it

Gioco comprato: *Microsoft Flight Simulator X Gold* (PC)
Costo netto: € 49,90
Opzioni di spedizioni: corriere, raccomandata
Opzioni di pagamento: contrassegno, carta di credito
Modalità di spedizione usata: corriere
Modalità di pagamento usata: contrassegno (+ € 9,00)



Shop online della celebre catena di megastore, Videogiochi.fnac.it offre un catalogo molto ampio e numerose offerte speciali, alcune delle quali davvero vantaggiose. La nostra prova ha però messo in luce un aspetto

PACCHI IN VIAGGIO

Sono numerose le modalità di spedizione dei giochi acquistabili online. La più sicura e veloce è quella tramite corriere, con tempi medi di consegna nell'ordine dei 2/3 giorni. I costi variano secondo il vettore utilizzato, ma restano mediamente al di sotto dei 4 euro. Tutti i siti principali offrono questo servizio e, talvolta, propongono la spedizione gratuita superato un certo tetto di spesa. Altre opzioni disponibili sono la raccomandata e il pacco celere, servizi gestiti dalle Poste e come tali soggetti a eventuali ritardi di consegna non imputabili allo shop online. Il tempo massimo di attesa che abbiamo riscontrato in questi casi è stato di 8 giorni.



LO FACCIO DIGITALE

Nel mondo dei negozi online, non esiste solo la possibilità di acquistare materialmente un gioco. Da ormai qualche anno è infatti possibile, attraverso servizi sempre più numerosi, scaricare sull'hard disk del PC il proprio gioco preferito e pagarlo comodamente con carta di credito.
Un modo veloce e pratico per comperare un titolo senza l'impiccio dei tempi di spedizione. E senza DVD e confezioni varie, anche l'ordine casalingo ne trae giovamento, con buona pace di chi trova ancora irresistibile il "fascino della scatola". Il digital delivery videoludico vede in Steam (**http://store.steampowered.com**), il servizio creato nel 2003 da Valve, la propria punta di diamante. A oggi, oltre 800 giochi possono essere acquistati e scaricati tramite Steam. Basta installare il client, creare un account e il gioco è fatto: l'immediatezza e la praticità di utilizzo hanno decretato il successo di un servizio partito in sordina, ma trasformatosi ben presto in uno dei "negozi" più apprezzati dai videogiocatori di tutto il mondo. Steam, inoltre, punta molto su sconti, prezzi concorrenziali e offerte varie, che rendono sempre vantaggioso l'acquisto tramite download. EA Store (**http://eastore.ea.com**), GamersGate (**www.gamersgate.com**), Metaboli (**www.metaboli.it**), GameTap (**www.gametap.com**) sono solo alcuni dei concorrenti principali di Steam, senza contare le numerose software house che consentono il download diretto dei propri prodotti dai rispettivi siti. Insomma, il futuro è sempre più digitale!

PAGAMENTI

	Carta	Carta priv.	PayPal	Contrassegno	Postepay	Bonifico	Vaglia	Bankpass
Multiplayer.com	sì		sì	sì		sì		
Gamewarp.it	sì		sì	sì	sì			
Ibs.it	sì	sì		sì				
Shop-zone.it	sì		sì	sì				
Uccigames.it	sì		sì	sì	sì	sì	sì	
dvd.it	sì		sì	sì		sì		
Fnac.it	sì			sì				
Yougame.it			sì	sì	sì	sì		sì

SPEDIZIONI

	Corriere	Pacco celere	Raccomandata	Spedizione gratis
Multiplayer.com	sì		sì	sì
Gamewarp.it	sì			
Ibs.it	sì			
Shop-zone.it	sì	sì	sì	
Uccigames.it	sì		sì	
dvd.it	sì			
Fnac.it	sì		sì	
Yougame.it	sì			

poco piacevole: nelle spese di spedizione si parla di 5 euro aggiuntivi per il contrassegno. Nella realtà, il rincaro è di ben 9 euro. La spedizione è gratuita solo a determinate condizioni, come l'utilizzo di una carta di credito per il pagamento.

Pro: tante offerte e un catalogo molto fornito
Contro: le informazioni sulle spese di spedizione non sono precise

Yougame.it

Link: www.yougame.it
Gioco comprato: *The Sims 3* (PC)
Costo netto: € 44,80
Opzioni di spedizioni: corriere espresso
Opzioni di pagamento: contrassegno, Bankpass, PayPal, bonifico, ricarica Postepay
Modalità di spedizione usata: corriere espresso (+ € 6,58)
Modalità di pagamento usata: PayPal (+ € 2,50)



Il sito appare ottimamente fornito, non solo per quanto riguarda i titoli, ma anche sul versante hardware (molte periferiche di gioco, mouse, eccetera). Le numerose opzioni di pagamento vengono incontro a tutte le esigenze dei clienti. Nell'acquisto del gioco ci siamo però resi conto che i prezzi sono tutti IVA esclusa, e solo alla fine dell'ordine ci viene comunicato il prezzo effettivo (nel nostro caso ben 63,80 euro!). Una mancanza di chiarezza piuttosto grave, che di sicuro non farà piacere a molti clienti.

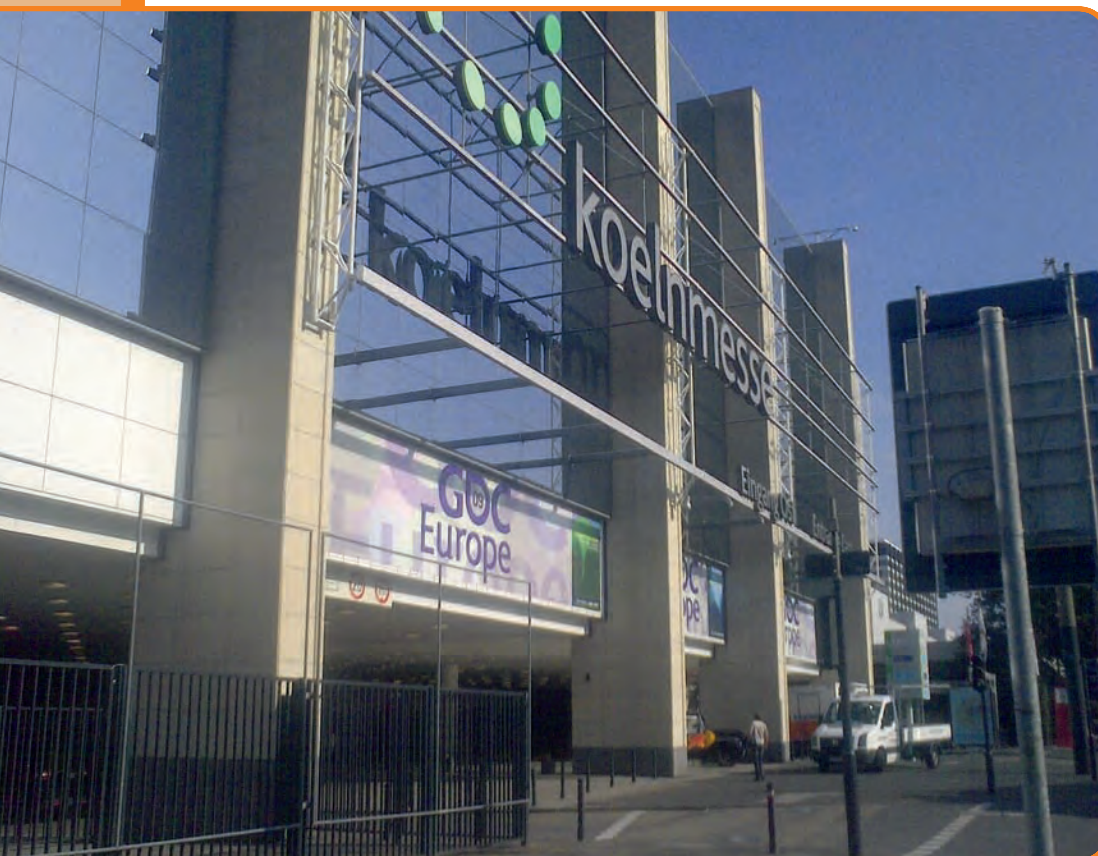
Pro: catalogo molto ricco, numerose opzioni di pagamento
Contro: i prezzi sono IVA esclusa e il costo effettivo viene comunicato solo alla fine dell'ordine



Questa disamina sui principali shop online italiani dedicati ai videogiochi ha messo in mostra un panorama sufficientemente vario e flessibile, che viene incontro alle esigenze della maggioranza dei clienti con servizi e offerte ad ampio raggio. Sia che si disponga di una carta di credito, di un conto PayPal o semplicemente del proprio indirizzo di casa e di un po' di spiccioli in contanti, sarà sempre possibile acquistare un gioco online e vederselo recapitare a domicilio in tempi ragionevoli. Grazie ai nostri consigli, anche i lettori a digiuno di shopping in Rete potranno tuffarsi con un po' di consapevolezza in più, in questo stimolante mondo. Pronti a spendere un po' nel vostro hobby preferito?

AFFARI OLTRE CONFINE

In queste pagine ci occupiamo esclusivamente di negozi online italiani, ma molti videogiocatori si rivolgono anche a siti stranieri per acquistare a prezzi competitivi i titoli più svariati. Citiamo un popolarissimo sito straniero di vendita di giochi, DVD, libri e perfino capi di abbigliamento. Stiamo parlando di Play.com (**www.play.com**), shop britannico ubicato a Jersey, nelle Isole del Canale. Grazie alla sua collocazione geografica, Play.com può usufruire di un favorevole regime fiscale, che si traduce in prezzi molto aggressivi e nella totale assenza di costi di spedizione. Ricordiamo, tuttavia, che i tempi di consegna di Play.com sono mediamente più lunghi della concorrenza italiana, e possono spesso superare la settimana. Citiamo anche Amazon.com (**www.amazon.com**), il leader mondiale nella vendita online di libri, DVD e giochi, che tuttavia non spedisce in Italia giochi e altri prodotti audiovisivi direttamente dagli Stati Uniti. Per noi italiani è fondamentale il passaggio attraverso le "succursali" continentali: quella britannica Amazon.co.uk (**www.amazon.co.uk**) e quella francese (**www.amazon.fr**), per chi non ha problemi con la lingua. Va da sé, infatti, che l'acquisto attraverso uno negozio online straniero rende molto difficile, quando non impossibile, il reperimento di videogiochi tradotti in italiano.



Questo vuole essere un breve diario di alcuni intensi giorni passati tra le menti più fervide e ferventi del panorama videoludico mondiale. Quando si guardano quelle semi-divinità che hanno creato i giochi della nostra infanzia e adolescenza, si stenta a credere che ci si possa parlare. Eppure... **Luca Fassina** ci guida in questa occhiata dietro le quinte: speriamo che guardare oltre il sipario aiuti qualcuno a farsi venir la voglia di entrare nel fantastico mondo *dietro lo specchio*.

Il vecchio continente, e i nuovi geni dei videogiochi



Una Volvo modificata dalla Red Bull era posizionata all'ingresso della GDC, con musica e bevanda per tutti. Anche alle 8 del mattino.

La Game Developers Conference (GDC) è il più grande raduno al mondo di professionisti dell'industria dei videogiochi.

Attira ormai più di diciottomila addetti ai lavori, che si confrontano sullo sviluppo di programmi per tutte le piattaforme: dai computer alle console, dal mondo della telefonia mobile all'online. Come tutte le belle favole, la GDC inizia con un "c'era una volta": ventidue anni fa, venticinque tra sviluppatori e programmatori di giochi per computer si incontrarono ansiosi

UNA FAVOLA A PUNTATE

Telltale Games è nata nel 2004 per creare e vendere giochi a episodi online e via digital delivery, emulando il "sistema TV". Il loro lavoro permette di accorciare il ciclo di sviluppo, concentrandosi su un solido motore e una valida sceneggiatura per poi produrre quasi in simultanea i vari episodi. Il pubblico di Telltale è vasto, apprezza gli enigmi e ama tornare spesso a comprare da loro. Anche perché calandosi nei meccanismi della distribuzione online, hanno un efficientissimo sistema di marketing che lega l'esperienza di gioco online all'acquisto del gioco a puntate. Immancabili i collegamenti con i principali social network, da Facebook a Youtube passando per Twitter.

di condividere i risultati dei loro esperimenti. Con il passare degli anni e l'aumentare dei suoi affiliati, la GDC si è stabilita a San Francisco dove tradizionalmente apre i suoi battenti durante la primavera. In questo raduno, programmatori, game designer, produttori, tecnici audio, localizzatori e tutti gli altri addetti ai lavori, si danno appuntamento nelle affollate sale conferenze per parlare delle proprie esperienze e dare forma all'industria videoludica del domani.

Colonia ha ospitato, quest'anno, la prima edizione europea della manifestazione, riscaldando i motori della fiera per la Gamescom, recentemente trasferita da Lipsia.

La manifestazione

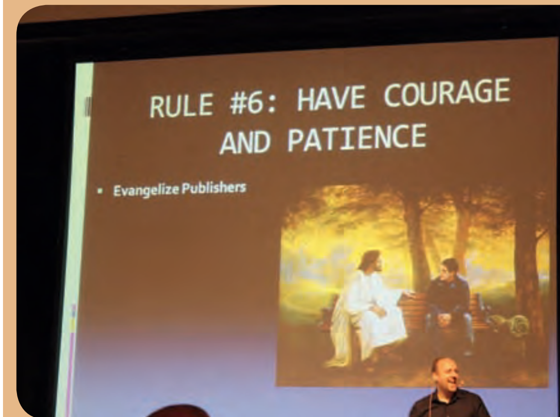
Un'ottantina le conferenze suddivise per argomenti che si sono sovrapposte durante i tre giorni dedicati alla GDC: la parte del leone è stata rappresentata da "Business & Management" e "Game Design & Visual Arts" che insieme hanno catalizzato più di metà del tempo a disposizione, seguite a ruota dalla "Programmazione" e dal fanalino di coda della "Produzione". Poco lo spazio dedicato alle "classi" per gli studenti, comunque presenti in quantità considerevole. Forse per dare una sferzata di positività contro la crisi che attanaglia gran parte dell'Europa, le parole che si sono sentite più spesso ripetere sono state "fare soldi": come sfruttare al meglio i social network, come sviluppare giochi riducendo i costi... ognuno sembrava avere la sua da dire, ponendo l'accento sul fattore economico. Con qualche voce fuori dal coro, come vedremo.

Le danze si sono aperte con un discorso di ringraziamento di Frank Sliwka, vicepresidente del Business Development Europeo e Direttore della GDC Europe (già nell'organizzazione di Lipsia prima che avvenisse lo scisma). "La nostra conferenza dimostrerà, educherà e influenzerà i visitatori di tutto il mondo con l'incredibile lavoro che è il prodotto di questo nostro Continente. Assieme, daremo forma al futuro della nostra industria". Sicuramente orientati a un sano business ci sono i signori di Telltale Games: in un discorso intitolato



Dan Connors, amministratore delegato di Telltale Games, ha illustrato il meccanismo con cui si creano giochi a puntate da licenze forti come *Sam & Max* o *Tales of Monkey Island*.

VIDEOGIOCHI ED EMOZIONI



Tratto liberamente dal lungo discorso di David Cage, un purista del raccontare storie con i videogiochi: "Troppi giochi sono centrati solo sulle emozioni primitive, come la paura o l'aggressività. È facile fare giochi così: ambiente buio, musica che crea tensione, salta fuori un mostro da dietro l'angolo che fa BU! Io voglio suscitare empatia, gelosia, tristezza, rabbia... emozioni SOCIALI. La struttura di troppi videogiochi oggi è simile a quella di un film porno: narrazione-azione-narrazione-azione. Non c'è profondità, niente storie seconde... Il videogioco dovrebbe diventare come un film, come un libro, non fermarsi allo stereotipo che vuole la gente, smettere di dare lo stesso prodotto uguale anno, dopo anno, dopo anno, che cambia solo il numero in copertina... ci vogliono più *Ico*, *Shadow of the Colossus*, *Rez*, *Katamari*, *Flowers*. Volete la ricetta segreta per fare dei giochi maturi? Liberate la mente, non scendete a compromessi, apritevi alle emozioni, date esperienze che trasmettano dei significati, sperimentate, trovate nuove risposte, tenete i non creativi FUORI dalle riunioni creative, accettate che i game designer diventino autori, ricordate che la tecnologia è uno strumento, non un fine; smettete i fare giochi stupidi e aiutate a far tornare la censura a uno standard accettabile; siate pronti a nuovi modelli distributivi e di business; siate coraggiosi e pazienti, pronti a perdere lo zoccolo duro dei vostri fan per andare in nuove direzioni. E se vi chiedete perché nessuno lo fa, la risposta ve la do io: perché è difficile e rischioso. Create giochi originali, supportate giochi originali e comprate giochi originali".



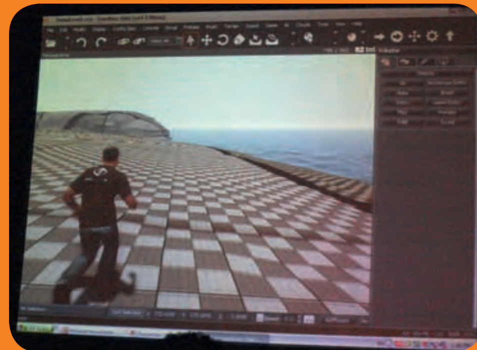
Frank Sliwka è il vicepresidente del business development europeo e direttore della GDC Europe.

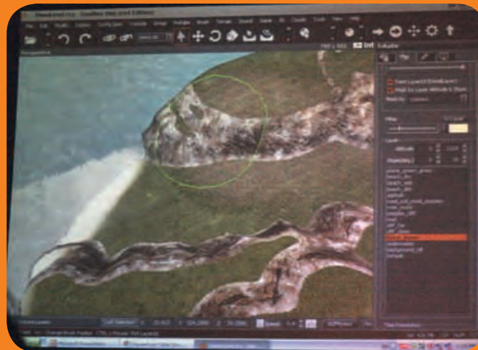
SOCIAL GAME: IL GRANDE FRATELLO ONLINE

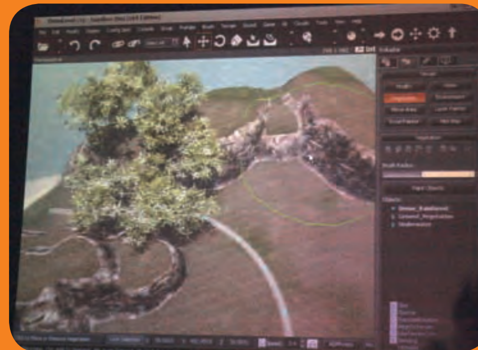
Quanti di voi sono vittime di questa spirale? Come scoprirlo? Basta rispondere a poche domande: avete un account in un social network (Facebook, Myspace, hi5, Friendster, Orkut, bebo...)? Se sì, avete mai partecipato a un giochino? Mai risposto a chi vi manda un bacio, un uovo di pasqua, un regalo? A una lotta tra vampiri e lupi mannari (di gran moda con l'avvento di "Twilight")? Tutti questi sono Social Game. All'apparenza gratuiti, ma se andate a vedere bene, molti hanno micro transazioni (in punti, in soldi, in gadget) che generano il cosiddetto "clic-through". Queste vostre scelte sono costantemente monitorate e riportate ai programmatori, che implementano di conseguenza i giochi con le vostre preferenze, per farveli piacere di più e quindi ri-venderveli meglio.

COME TI CREO UN LIVELLO IN 45 MINUTI

La cosa più impressionante del CryENGINE3 è che, con un po' di esercizio, chiunque può creare un videogioco. Certo, crearne uno bello, interessante, avvincente non è da tutti, ma con un motore del genere la fatica viene ridotta di parecchio. In quarantacinque minuti abbiamo visto nascere davanti ai nostri occhi circa tre minuti di gioco: applicando i vari "layer" pre-renderizzati, si possono creare in pochi secondi scenari immensi. Un esempio? Pensate a un programma di grafica come Photoshop o Paint Shop Pro (o uno qualsiasi che sapete usare). Impostate il pennello grande, scegliete il layer 'foresta pluviale' e dipingetela sul vostro panorama. Fatto? Adesso andate in modalità prima persona, entrate nella foresta che avete dipinto, osservatela in 3D, con tutte le sue piante, i suoi arbusti, cespugli e relative ombre e… modificatela a vostro piacimento: spostate questa pianta, eliminate quell'altra, riducete questa, ingrandite quella. E verificate in tempo reale come risponde l'ambiente con il vostro alter ego, che se ne va a passeggio nella zona da voi appena creata. Impossibile mostrarvi qui le oltre centocinquanta foto scattate durante la presentazione, ma vi assicuro che l'unica parola per descrivere il CryENGINE3 è "impressionante". Se poi è vero quanto dicono, ovvero che un livello realizzato su PC può essere trasportato automaticamente su Xbox 360 e PlayStation 3…

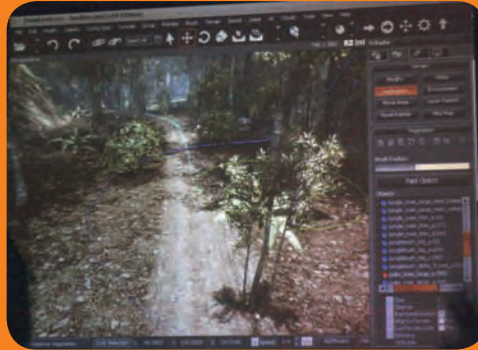


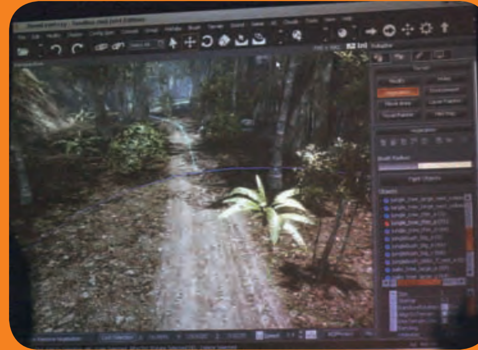






Sascha Gundlach, technical account manager di Crytek ha tenuto una dimostrazione del CryENGINE3: "come ti faccio un livello di gioco in quarantacinque minuti".

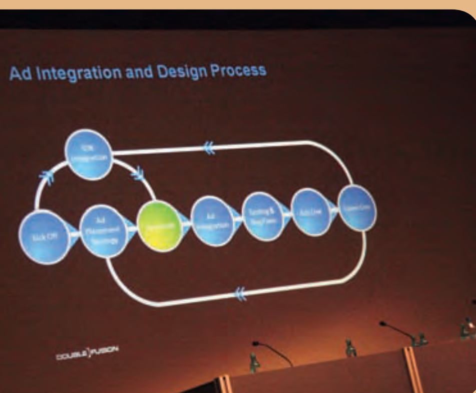




"Cosa la televisione può imparare dai giochi a episodi", l'amministratore delegato di Telltale, Dan Connors (che i più ricordano quando lavorava in LucasArts), ha illustrato il meccanismo con cui creano – e guadagnano – grazie a licenze forti come *Sam & Max* o *Tales of Monkey Island*. La loro particolare struttura online li vede molto attivi sui principali social network, da Facebook a Youtube passando per Twitter.

L'attenzione a questi siti massicciamente frequentati è altissima e più di una conferenza ha tentato di spiegare quali sono i differenti modelli di affari da applicare, quali i trucchi e quali le applicazioni che generano maggiori risultati nel minor tempo possibile. In assoluta controtendenza rispetto a questo frenetico modo di fare soldi, abbiamo assistito alla chiacchierata ad alto contenuto emozionale di David Cage (amministratore delegato, fondatore, direttore e sceneggiatore di Quantic Dream), papà di *Fahrenheit* e dell'imminente *Heavy Rain*. Cage ha parlato di come il videogioco debba diventare un media emozionale in un'applauditissima conferenza dal titolo "Scrivere narrativa interattiva per un'audience matura".

Gli ha fatto eco Peter Molyneux di Lionhead Studios (*Black & White*, *The Movies*, *Fable*), che con il suo tormentone "Scelta, l'ultima meccanica di gioco" non si è fatto sfuggire l'occasione per presentare gli ultimi aggiornamenti su



PICCOLO SPAZIO, PUBBLICITÀ

Il cosiddetto "in-game advertising" o "product placement" veicola pubblicità utilizzando i videogiochi come media. Si calcola che nel 2005 l'investimento in questo campo sia stato pari a cinquantasei milioni di dollari, cifra destinata a crescere nel prossimo futuro sino ai due miliardi secondo la Massive Inc. sussidiaria di Microsoft creatrice di un network di oltre quaranta partner. Il futuro di questo media sta nei giochi online o che si collegano spesso online: a ogni connessione sarà infatti possibile per il "gestore" di questi spazi aggiornare e cambiare gli slot pubblicitari in maniera dinamica, adeguandosi, per esempio, a determinate aree geografiche o temporali e ottimizzando il lancio di un prodotto. Vista l'importanza di queste contrattazioni, sia l'esposizione del marchio pubblicizzato, sia il suo consono inserimento all'interno della struttura di gioco devono rispettare un piano che va inserito molto in anticipo, in fase di design. In questo modo, i tre criteri che permettono di controllare l'esposizione (taglia, visibilità e angolazione della visuale) possono essere stabiliti in funzione della giocabilità stessa e sfruttati al meglio.



Il relatore di Remedy era Matias Myllyrinne, direttore generale che ha sottolineato come sia essenziale creare giochi strettamente legati ai loro personaggi principali, come *Max Payne* o *Alan Wake*.



CONSULENZE D'ECCELLENZA

Non possiamo inserirli al completo, perché sono tanti e tutti molto bravi, ma ci piace segnalare alcuni dei consulenti dell'organizzazione della GDC, per darvi un'idea dello spessore che ricopre questa manifestazione a livello internazionale: **Mike Capps**, presidente di Epic Games (*Unreal*, *Gears of War*), **Mark Cerny** (designer e programmatore del coin op del 1984 *Marble Madness*, e supervisore della creazione di *Sonic the Hedgehog 2*), **Laura Fryer**, direttore generale degli studi di Seattle di Warner Bros. (dove si trovano Monolith Productions e Snowblind Studios), una delle donne più influenti nel mondo dei videogiochi. **Clint Hocking**, tra i creatori di *Splinter Cell* a Ubisoft Montreal e direttore creativo di *Far Cry 2*. **Rob Pardo**, vicepresidente senior di Blizzard, che ha raggiunto come designer nel 1997. **Tommy Tallarico**, uno dei più famosi compositori di musica per videogiochi (ha vinto oltre trentacinque premi con i suoi trecento titoli tra cui ricordiamo per tutti "Advent Rising", unanimemente riconosciuta come la migliore colonna sonora di tutti i tempi). È il fondatore di Game Audio Network Guild (G.A.N.G.), organizzazione no-profit che aiuta l'industria dei videogiochi.





Fable 3: il giocatore deve essere libero di scegliere e d'influenzare il gioco con il proprio comportamento. Secondo Molyneux, "compiere delle scelte che influenzano l'intero corso dell'avventura porta a una migliore e più soddisfacente esperienza di gioco".

Diametralmente opposti, ma per motivi tecnico-pratici, troviamo i ragazzacci di Crytek: Cevat Yerli (co-fondatore e presidente) ha parlato della sua visione del "futuro della grafica nei giochi" e dell'importanza di realizzare processori ultraveloci, capaci di generare un rendering grafico "adeguato". Chi ha alzato gli occhi al cielo davanti a queste parole che sapevano un po' di demagogia, si è dovuto ricredere con la dimostrazione di Sascha Gundlach: all'insegna di "come ti faccio un livello di gioco in quarantacinque minuti" ha scatenato la potenza del CryENGINE3 e ci ha fatto sognare. Diverse decine di persone sono uscite da quella conferenza affollatissima (la stessa dimostrazione aveva spopolato alla GDC di San Francisco e l'attesa creata dal passaparola era palpabile) con la voglia di creare giochi.

Matias Myllyrinne, l'uomo che da oltre un decennio è dietro i successi di Remedy Entertainment, ha sottolineato come sia essenziale creare giochi strettamente legati ai loro personaggi principali con "Creare Proprietà Intellettuali: da *Max Payne* ad *Alan Wake*": l'orgoglio di rimanere piccoli sviluppatori indipendenti capaci di creare grandi storie trainate da grandi personaggi che "non necessariamente devono essere soldati della Seconda Guerra Mondiale, draghi, donne vestite di lacci di pelle o dal seno enorme".

Una voce fuori dal coro è rappresentata dai cosiddetti "Serious Games": a torto considerati giochini di serie B, sono applicativi che le più disparate società (dalle banche ai pompieri, agli enti pubblici) commissionano per vari motivi, dal pubblicizzare un servizio all'addestrare il proprio personale, al controllarne la preparazione. Un'interessante nuova frontiera alternativa per creare affari con cui generare nuovo fatturato.

Nuovo fatturato – e a parecchi zeri – è anche quello rappresentato dal sempre crescente business dalla pubblicità all'interno dei videogiochi. Queste parole faranno storcere il naso a parecchi dei nostri lettori, magari scandalizzati da Solid Snake che mostra una bevanda energetica o da Sam Fisher che mastica una cicca tra una missione e l'altra. Pensandoci un attimo, però, basta guardare un film qualsiasi per vederci dentro la pubblicità. Marchi di automobili, di soft drink, telefoni, orologi a volte neanche troppo velati da spietate inquadrature. Chi ricorda i film italiani degli Anni '80, in cui facevano delle acrobazie per mostrare il pacchetto di sigarette di turno? Il concetto è lo stesso: va fatto, perché genera un giro di soldi pazzesco... il segreto è farlo bene, in maniera non (troppo) invasiva e pertinente al contesto in cui è inserito. Nonostante il soporifero ritmo del relatore Brian Blau (Double Fusion), nella sua conferenza "Un in-game advertising efficace: il Buono, il Brutto e il Cattivo" ci sono stati spunti interessanti e riflessioni utili a chi ha l'arduo compito di trovare il miglior modo di fare questo difficile lavoro. Durante le – poche – pause e le serate offerte dai partner della manifestazione, la varia umanità dei partecipanti ha creato curiose alchimie, fatte di scambi creativi e lunghe discussioni tra team di nazionalità, usi, costumi e formazione differenti. È stato bello assistere a scene in cui l'unico scopo era il bene del prodotto e non la sua collocazione sul mercato. Bello sentire idiomi diversi parlare un'unica lingua, quella della ricerca di nuove strade per comunicare, di nuovi giochi da creare, di nuovi motori da inventare per portare avanti questo bellissimo baraccone che è il mondo dei videogiochi.

Speriamo che, magari ora della GDC Europe del 2020, anche l'Italia abbia qualcosa in più da dire come attore principale nello sviluppare nuovi, interessanti ed entusiasmanti giochi.



GDC AROUND THE WORLD

Per chi volesse farsi un viaggetto – e soprattutto avesse le conoscenze per poter ricevere un accredito – ecco i prossimi appuntamenti della Game Developers Conference nel mondo:

15-18 settembre 2009, Austin, Texas
11-13 ottobre 2009, Shanghai, Cina
9-3 marzo 2010, San Francisco, California
6-7 maggio 2010, Vancouver, Canada
16-18 agosto 2010, Colonia, Germania



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Manca poco all'uscita di Windows 7, di conseguenza al lancio delle DirectX 11 e relative GPU in grado di supportarle, ma ancora ATI non ci ha fornito un esemplare da testare. Nel frattempo, abbiamo analizzato il CoolIT Domino, un kit di raffreddamento a liquido dannatamente facile da installare, ma capace di prestazioni notevoli e venduto a un prezzo molto aggressivo. Chi ha già un PC al top potrà invece essere interessato alle periferiche di input, come il mouse e il joystick testati su queste pagine, mentre gli audiofili rimarranno sbalorditi dalla qualità che sono in grado di offrire le cuffie di Verbatim, che a meno di 50 euro possono impensierire marchi ben più blasonati.

E SIAMO A 11

A dispetto del potenziale e delle tante chiacchiere di molti sviluppatori, le DirectX 10 non hanno avuto quasi alcun impatto sullo sviluppo dei videogiochi.

La maggior parte dei titoli che le supportano non vantano migliorie grafiche degne di nota (fatta esclusione per *Crysis*, che in ogni caso non si trasforma come dal giorno alla notte) e nemmeno girano in maniera più fluida. Anzi, molti motori grafici in DX 10 riescono a esibire un frame rate decisamente inferiore rispetto a quello ottenibile in DX 9. Le cause sono molteplici e includono il fatto che la maggior parte dei titoli sono sviluppati multiformato, rendendo lunga e complicata l'implementazione delle librerie più aggiornate.

Date le premesse, non siamo stupiti dal poco clamore attorno alle DirectX 11, che dovrebbero venire ufficialmente distribuite a fine ottobre, insieme a Windows 7. Bisogna aggiungere che non saranno poi tanti i giochi a supportarle, almeno inizialmente: se togliamo *Crysis 2*, che però uscirà molto più avanti, rimangono pochi nomi, segnatamente *Battlefield Bad Company*, previsto per i primi mesi del 2010, e i prossimi titoli motoristici di Codemasters, come *DiRT 2* (previsto per novembre: il ritardo rispetto alle incarnazioni console è dovuto proprio al desiderio di aggiornare il motore alle nuove librerie) e *F1 2010*, che vedremo il prossimo anno e che sarà basato su un'evoluzione del medesimo engine.



> "Le nuove librerie non offriranno migliorie immediatamente visibili ai giocatori"

Andando ad analizzare le specifiche delle DirectX 11, alcuni potrebbero tra l'altro rimanere un po' delusi: non si parla di nuovi shader o di chissà quali mirabolanti tecnologie. Più che un netto salto in avanti, può sembrare che le DX 11 siano solo un piccolo aggiornamento.

Le tre differenze più importanti sono l'introduzione della Tessellation, dei Compute Shader e del Multithreaded Rendering. La Tessellation è la novità che viene spinta maggiormente da ATI, che sottolineava l'importanza di tale tecnologia già ai tempi della Radeon 8500 (allora si chiamava Truform) e che ci ha creduto tanto da inserirla addirittura fra le funzioni hardware del chip grafico di Xbox 360. In parole povere, consiste nell'aumentare la complessità dei modelli 3D incrementando il numero di triangoli che li compongono.

Noi di GMC, però, siamo scettici: in tutti questi anni, nessuno sviluppatore PC si è preoccupato di implementarla, e tale funzione non sembra aver riscosso un grande successo nemmeno sulla diffusissima console di Microsoft, se consideriamo che l'unico gioco a implementarla è *Viva Piñata*.

Riponiamo più fiducia nei nuovi Compute Shader, che altro non sono se non un nuovo modo di dire GPGPU. Dal punto di vista videoludico, i Compute Shader dovrebbero permettere ai programmatori una maggior libertà nella realizzazione degli shader, ma soprattutto consentire di delegare alla GPU calcoli fino a ora di esclusivo appannaggio del processore centrale. Naturalmente, potrebbero essere sfruttati anche per applicazioni non ludiche, esattamente come viene attualmente fatto con CUDA, che ha lo svantaggio di essere limitato alle sole schede video prodotto da NVIDIA.

Il Multithreaded Rendering, infine, potrebbe rivelarsi la soluzione ideale per tutti i motori grafici che vedono nella CPU il proprio collo di bottiglia: tramite questa tecnologia, si potranno più facilmente suddividere i calcoli grafici fra i vari core della CPU.

Dal nostro punto di vista, le nuove librerie DirectX 11 non offriranno migliorie immediatamente visibili ai giocatori. Abbiamo l'impressione che, nonostante la spinta di ATI, la Tessellation sarà ben poco sfruttata, mentre probabilmente, tramite i Compute Shader, vedremo usare sempre di più gli effetti di postprocessing, che già ora sono implementati nella maggior parte dei titoli, sebbene non in maniera ottimale.

Probabilmente, chi beneficerà maggiormente delle DirectX 11 non saranno i giocatori, ma ricercatori e scienziati, che finalmente avranno un'interfaccia standard per lavorare con il GPGPU, non dovendosi più legare al solo CUDA di NVIDIA.



LOGITECH G9X

- **Produttore:** Logitech
- **Distributore:** Logitech
- **Internet:** www.logitech.com
- **Prezzo:** € 79



■ Il G9X è identico al precedente modello, fatta esclusione per il sensore laser più preciso.

COSA si può fare per migliorare ulteriormente un mouse da giocatori? È stato fatto praticamente di tutto: si è lavorato sulla tecnologia alla base del sensore, sono stati realizzati particolari piedini che consentono alla periferica di scivolare con il minor attrito possibile sopra il tappetino, si è addirittura pensato alla personalizzazione estrema dell'unità.

È da qualche anno, infatti, che i migliori modelli includono la possibilità di modificare il peso dell'unità tramite l'inserimento di zavorre di varia grammatura e, in certi casi, gli utenti possono addirittura scegliere quali piedini utilizzare, secondo la superficie del mousepad impiegato e – ovviamente – dei gusti personali (è noto che un giocatore di *CounterStrike* ha esigenze ben differenti dall'aficionado di *Quake 3 Arena*). Logitech, con il suo G9, aveva addirittura inaugurato la possibilità di selezionare la skin del mouse fra una liscia e una più porosa, intercambiabili in pochi istanti. Microsoft, invece, con la sua ultima versione del SideWinder Mouse, si è aperta nei confronti della tecnologia senza fili, che ancora è guardata con un certo sospetto dai giocatori più esigenti.

Cosa potrà mai fare più del solito questo Logitech G9X? Apparentemente, è identico al vecchio G9: è un modello a filo, dotato della possibilità di cambiare la skin e viene venduto accompagnato dall'ormai immancabile corredo di zavorre. Come il predecessore, è dotato della splendida rotella che può essere impostata per scivolare quasi senza attrito a mo' di volano o per cliccare a ogni passo, risultando adatta rispettivamente per muoversi attraverso interminabili PDF da centinaia di pagine o tra più corte pagine Web. La forma, infine, è la medesima: sembra il vecchio modello con una X in più.

Le differenze vanno ricercate solo ed esclusivamente nel sensore laser: se il G9 raggiungeva il ragguardevole traguardo dei 3.200 DPI e lo X8 di Microsoft si spingeva sino a ben 4.000, il G9X li azzittisce tutti coi suoi ben 5.000 DPI. È in grado di sopportare accelerazioni di ben 30 G (praticamente irraggiungibili, a meno di scagliarlo violentemente contro un muro), grazie alla sua telecamera capace di acquisire ben 9 MegaPixel al secondo. Niente da dire: tecnologicamente è uno dei modelli più avanzati. Naturalmente, dovrete abituarvi alla sua particolare forma. Come avevamo scritto riguardo il suo predecessore, le ridotte dimensioni non lo rendono adatto a tutte le mani, e noi non lo abbiamo mai trovato particolarmente comodo, soprattutto per giochi come *Quake Live*, dove le frenetiche "rullate" si sprecano. A onor del vero, dobbiamo ammettere che non è l'unità ideale per questo tipo di giochi, anche a causa di una lift off distance piuttosto elevata rispetto ad altri modelli (soprattutto ai migliori esemplari di Razer): praticamente, il sensore continua a tracciare anche quando l'unità è sollevata di uno o due millimetri, cosa che non dovrebbe accadere con certi titoli (e che, di contro, non risulta problematica se si gioca a sensibilità molto elevate, come il sensore da 5.000 DPI effettivamente suggerisce di fare).

Se superate lo scoglio dell'ergonomia e prediligete gli sparatutto in stile *CounterStrike*, il G9X potrebbe essere il mouse dei vostri desideri, ma tenete conto che se già avete un G9, i 1.000 DPI in più probabilmente non saranno un motivo sufficiente a cambiarlo, considerando anche un prezzo non certo basso, seppure allineato alla media di simili prodotti.

GIOCHI COMPUTER

> "Azzittisce la concorrenza coi suoi ben 5.000 DPI"

Un ottimo mouse, ma prima di acquistarlo a occhi chiusi è meglio provarlo, per capire se si riesce a impugnarlo adeguatamente. Se avete già un G9, non vale la pena di effettuare l'upgrade.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

UN NUOVO RASOIO

Orochi, l'ultimo mouse proveniente dalla casa dello storico Boomslang, non apporta, a prima vista, novità sostanziali: il sensore utilizzato è il ben noto 3G Laser da 4.000 DPI e la memoria interna Synapse è la stessa già apprezzata nel Copperhead. A distinguerlo dai predecessori è solo la possibilità di attivare una connessione Bluetooth quando il suo cavo USB viene scollegato dal PC, una peculiarità che lo rende adatto sia ai desktop, sia ai notebook. Specificatamente pensato per questi ultimi è, invece, il mousepad Kabuto, composto da uno strato ultrasottile di micro-fibra. Oltre a offrire il giusto compromesso tra frizione e precisione, il Kabuto può essere inserito nei notebook per proteggerne la tastiera.



RIFORNIMENTO INUTILE

BFG ha immesso sul mercato due GeForce sormontate da un sistema di raffreddamento a liquido. La GTX 285 H2O+ e la 295 H2OC utilizzano un sistema di raffreddamento prodotto da CoolIT, composto da waterblock, pompa e radiatore con ventola da 120 mm. Quest'ultima può operare a tre differenti velocità, e riesce a mantenere la temperatura delle GPU al di sotto dei 60° anche nei momenti di maggior carico lavorativo, nonostante il modello 295 sia overclockato dalla casa madre con degli shader a 1.458 MHz e della memoria a 2.214 MHz. La peculiarità dei prodotti risiede nella loro totale impermeabilità, capace di rendere evitabile il rabbocco del liquido. Una volta giunta sul mercato europeo, la 295 H2OC dovrebbe essere venduta a un prezzo di poco superiore ai 500 euro.

RODITORE AGGIORNATO

Molto apprezzati sin dal loro arrivo nel 2005, i mouse G5 di Logitech si apprestano ad andare in pensione.

VERBATIM 5.1 CHANNEL GAMING USB HEADSET

Produttore: Verbatim
Distributore: Verbatim
Internet: www.verbatim.it
Prezzo: € 49,90

DA appassionati dell'audio multicanale, su GMC siamo sempre stati sospettosi nei confronti delle cuffie che promettono l'illusione della tridimensionalità.

Forse anche perché tutti i modelli provati fino a ora non sono mai riusciti a convincerci, e risultavano in ogni situazione decisamente inferiori a delle buone cuffie stereo, "aiutate" a riprodurre i suoni avvolgenti sfruttando artifici software, come il Dolby Headphones o il CMSS Headphone di Creative. Non abbiamo quindi fatto i salti di gioia, quando sono arrivate le cuffie di Verbatim che, oltre a non essere particolarmente famosa per le sue periferiche audio, le propone a una cifra molto bassa, inferiore ai 50 euro. Ci aspettavamo, insomma, un modello economico la cui qualità avrebbe oscillato fra l'appena sufficiente e il penoso. Del resto, per quella cifra è difficile avere un paio di trasduttori decenti, figuriamoci metterne sei e affiancarli anche a un microfono e a tutta l'elettronica necessaria per gestire l'audio (sono infatti collegabili solo via USB). Sono però bastati pochi minuti per ricrederci: non solo il prodotto di Verbatim è piacevole a vedersi ed è dotato di un discreto corredo driver... è anche comodo da calzare e – soprattutto – suona veramente bene.

Ci aspettavamo un prodotto inferiore alle Logitech G35 testate di recente che, pur decisamente versatili, non ci hanno fanno gridare al miracolo per la qualità di riproduzione, invece ci siano trovati di fronte a delle cuffie decisamente migliori sotto ogni profilo, forse prive di alcune particolari funzioni, ma molto più soddisfacenti nell'utilizzo pratico, sia che le si sfrutti per ascoltare musica, sia che l'utilizzo principale sia la fruizione di videogiochi.

Va innanzitutto sottolineato che il chip che equipaggia queste Verbatim, al contrario di modelli anche più blasonati, è in grado di riprodurre suoni campionati sino alla frequenza di 24 bit e 96 KHz (che è la stessa risoluzione dei master che vengono utilizzati negli studi di registrazione). Se poi la sorgente è, come spesso capita, a risoluzione inferiore (i CD, per dire, sono registrati a 16 bit a 44.1 KHz), non dovremo preoccuparci di eventuali obbrobri durante la conversione: al contrario di quanto accadeva con le prime SoundBlaster, infatti, il ricampionamento è eseguito a regola d'arte e – pur non potendo migliorare la qualità originaria – non sembra degradare minimamente il segnale.

Per valutare la timbrica, abbiamo inizialmente eseguito alcuni test con della buona musica, rimanendo pienamente soddisfatti: il tono di queste Verbatim è abbastanza caldo (l'opposto, per dire, delle pur buone Aurvana DJ) ma non risulta mai impastato, nonostante i bassi siano ben presenti. Non è sicuramente quel timbro particolarmente analitico che piace molto agli ingegneri del suono, ma pur se meno preciso, risulta eufonico, a dispetto di alcune piccole colorazioni.

Passando poi ai videogiochi, dove più che la riproduzione perfetta interessa la capacità di avvolgere e di sottolineare gli impegnativi sbalzi di volume, l'entusiasmo raggiunge i massimi livelli: le esplosioni tolgono il fiato e si riescono ad apprezzare anche i rumori più deboli. Giocando a *Call of Juarez Bound in Blood* riuscivamo a distinguere in maniera precisa i passi degli avversari che si muovevano al piano inferiore delle strutture, nonostante gli spari e gli scoppi in sottofondo. Molto piacevole anche la tridimensionalità: difficilmente capirete se un avversario vi è alle spalle o di lato, ma attivando il suono 3D si ha la sensazione di un campo sonoro molto più ampio e, nel caso dei videogiochi, più credibile.

Le Verbatim 5.1 Channel Gaming USB Headset non sono le migliori cuffie in assoluto fra quelle che abbiamo provato, ma certamente sono quelle caratterizzate dal miglior rapporto qualità/prezzo.

GIOCHI COMPUTER



Sono molto solide e il microfono integrato è fra i migliori, grazie anche alla sua flessibilità, che permette di posizionarlo a piacimento senza costrizioni.

Sicuramente potete acquistare cuffie migliori, ma difficilmente spendendo così poco. Le Verbatim sono in grado di competere anche con prodotti ben più costosi e sono comode da calzare. Vanno assolutamente provate!

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

L'azienda svizzera ha infatti annunciato il G500, destinato a rimpiazzare i modelli precedenti e munito di alcune novità, quali 10 pulsanti programmabili, un piccolo cursore scorrevole dedicato al cambio di risoluzione e una rotella ruotante in due modalità diverse, più o meno adatte a scorrere le pagine Internet e a passare tra le armi dell'arsenale. Il G500 offre una superficie leggermente ruvida, il consueto sistema di bilanciamento del peso e un sensore laser capace di raggiungere la risoluzione di 5700 dpi, ma non è l'unica novità di rilievo annunciata da Logitech, che ha presentato un ricevitore USB unificato per tutte le sue periferiche wireless. Lo Unifying Receiver può gestire 6 mouse o tastiere, fuoriesce dalla porta cui è connesso di soli 8 mm e sfrutta una crittazione a 128 bit per scongiurare le intrusioni indesiderate.

DECISIONE FINALE

Dopo aver annunciato l'assenza di Internet Explorer dalle edizioni Europee di Windows 7, Microsoft ha cambiato idea. In risposta ai dubbi dei produttori di PC, il colosso di Redmond ha deciso di inserire l'ottava versione del suo browser nella lista dei programmi preinstallati, in modo da evitare eventuali incompatibilità con le applicazioni meno recenti. Il primo accesso alla Grande Rete offrirà, però, agli utenti la possibilità di selezionare un browser alternativo da una lista comprendente Firefox, Safari , Chrome e Opera, esattamente come avviene già oggi in fase di scelta del motore di ricerca. Uno stratagemma che dovrebbe soddisfare la commissione anti-trust europea, permettendo contemporaneamente a Microsoft di vendere anche nel nostro continente le versioni upgrade del nuovo sistema operativo.

RADEON INTERMEDIO

Preannunciata da una serie sempre più dettagliata di indiscrezioni, la scheda Radeon 4860 si appresta finalmente a prendere forma. Basata sulla GPU RV790GT a 55 nm, la nuova arrivata, che dovrebbe sancire l'uscita di produzione delle 4850, utilizza 640 stream processor a 700 MHz e

COOLIT DOMINO

- **Produttore:** CoolIT
- **Distributore:** CoolIT
- **Internet:** www.coolitsystems.com
- **Prezzo:** € 79



L'indicatore segnala sempre la velocità di rotazione di ventola e pompa, oltre alla temperatura. Tramite un selettore, è consentito accelerare o rallentare la ventola posta sopra il radiatore.

L'ultimo sistema di raffreddamento a liquido provato su queste pagine era quello proposto da CoolerMaster, l'Aquagate 2. Un sistema non particolarmente complesso da installare, ma che richiedeva un minimo di applicazione e che poteva facilmente essere espanso, per esempio aggiungendo dei waterblock per la GPU, il tutto senza dover cambiare la pompa o il radiatore, considerate le dimensioni di quest'ultimo.

Il CoolIT Domino segue un approccio nettamente differente, minimalista, simile all'Aquagate Mini che Coolermaster propose tanti anni fa. Non sarà infatti necessario tagliare e collegare tubature tramite raccordi, né impazzire per stipare tutto dentro il case, magari con il rischio di rovinare le componenti e far fuoriuscire del liquido (con tutte le conseguenze che potete immaginare): consideratelo come un banale dissipatore per CPU ad aria. Per installarlo, basterà avvitare otto viti, quattro dietro la motherboard (che dovrà quindi essere necessariamente rimossa dal case) e quattro al posto della ventola posteriore, che verrà sostituita dal radiatore integrato nel Domino, che naturalmente comprende una fondamentale ventola da 12 cm.

Tutto è integrato in un unico pezzo, e il sistema è compatibile con qualunque case che abbiamo come minimo le dimensioni di un middle tower. Nonostante il fastidio di dover sfilare la motherboard, inserire la maschera e poi rimetterla a posto, l'installazione è veloce e semplicissima. Ciò che lascia a bocca aperta sono però i risultati ottenuti: finora, tutti i sistemi a liquido avevano qualche controindicazione. O risultavano particolarmente complessi da gestire, e valeva la pena di installarli solo su configurazioni incredibilmente spinte, o non riuscivano a competere con i migliori dissipatori ad aria, pur costando molto di più.

> "È un prodotto perfetto per gli utenti più esigenti"

Il CoolIT Domino è un po' come l'uovo di Colombo, e riesce a coniugare la semplicità di installazione e gestione dei modelli standard con l'efficienza e la silenziosità dei sistemi di raffreddamento a liquido, pur mantenendo il costo a un livello decisamente accettabile. Rispetto a un già buon dissipatore ad aria come il Mugen 2 di Scythe, le temperature sono calate di circa 7/8 gradi circa, quando il processore era sotto stress e le ventole giravano al massimo del regime. Anche sotto il profilo della rumorosità, il CoolIT si fa apprezzare, sebbene, per ovvi motivi (l'assenza di pompa, principalmente), il Mugen 2 risulti più silenzioso, sia in idle, sia sotto sforzo. Si tratta però di sfumature, dal momento che al regime di rotazione minimo (con la ventola che ruota a 1.000 RPM circa), il CoolIT è quasi inudibile, nonostante la pompa non scenda mai sotto i 3.000 RPM.

Considerati prezzo e prestazioni, è un prodotto perfetto per utenti esigenti, che vogliono overclockare il proprio rovente processore senza però svenarsi per acquistare costosi e complicati kit a liquido "fai da te". Pur molto silenzioso, non lo consigliamo invece per un Home Theater PC, dove un ottimo kit ad aria rimane preferibile.

GIOCHI COMPUTER

Un kit a liquido economico, efficiente, silenzioso e facile da installare. Tutto ciò che si potrebbe desiderare in un dissipatore è presente nel CoolIT. Oltre a ciò, sono sufficienti pochi minuti per installarlo su ogni PC.

9

memorie GDDR5 a 3 GHz, collegate al processore grafico tramite un bus a 256 bit. Grazie a queste frequenze, la 4860 dovrebbe riuscire a insidiare le 4870 nei benchmark, pur sfruttando un numero inferiore di shader. Il punto di forza della scheda risiede però nel suo prezzo, che punta a rimanere inferiore ai 100 euro, IVA inclusa.

PORTATILE ALIENO

L'AlienWare M17x è, senza ombra di dubbio, il notebook più potente del mercato. All'interno del suo guscio in alluminio trovano infatti posto i più veloci processori Core 2 quad (selezionabili, come i modelli Extreme, in fase di configurazione) e ben 2 GeForce GTX 280M in modalità SLI, dotate di 1 GB di memoria GDDR3. Completano il tutto 4 o 8 GB di RAM, due hard disk impostati in modalità RAID 0 e uno schermo da 17 pollici capace di raggiungere la risoluzione di 1920x1200. La tastiera rivela le sue origini extraterrestri grazie a un sistema di retroilluminazione a led cromaticamente configurabile, mentre l'elenco delle connessioni comprende eSATA, HDMI, DisplayPort e VGA, che trovano posto a fianco di un lettore Blu-ray. Nella sua configurazione più costosa, l'M17x (acquistabile dal sito www.dell.it) costa ben oltre i 5.000 euro, ma offre gratuitamente la possibilità di scegliere l'edizione Red Nebula, arricchita da un case in alluminio color rosso fuoco. Attendetene un'approfondita recensione sul prossimo numero di GMC.



THRUSTMASTER T.1600

- **Produttore:** Thrustmaster
- **Distributore:** Thrustmaster
- **Internet:** www.thrustmaster.com
- **Prezzo:** € 49,90



Esteticamente sembra solido, ed effettivamente lo è, fatta esclusione per i pulsanti che tendono a staccarsi se maltrattati un po'. E i joystick sono fatti per essere maltrattati...

È ormai un ricordo del passato il periodo in cui Thrustmaster era l'azienda di riferimento per quanto riguarda le periferiche di controllo.

Molti appassionati di guida simulata hanno fatto le prime esperienze proprio con i volanti Thrustmaster, fra i primi a vedere la luce, ma sono soprattutto gli eccellenti joystick che hanno dato lustro all'azienda americana, tanto che, nel 1997, fu proprio Thrustmaster a fornire alla NASA i joystick suoi quali si sono allenati molti astronauti per le missioni spaziali.

Sono passati più di 10 anni dal contratto con l'ente aerospaziale e, purtroppo, le cose sono cambiate parecchio. E non in meglio. Da prodotti costosi e di eccellente qualità, si è passati ad altri decisamente più economici, ma, nella maggior parte dei casi, poco soddisfacenti. I volanti prodotti negli ultimi anni non meritano di essere considerati da un appassionato di simulazioni, mentre per quanto riguarda i joypad, qualche valido esemplare è passato fra le nostre mani. Di joystick, invece, se ne vedono ben pochi ultimamente, anche perché il settore dei simulatori di volo è fermo da parecchio tempo, e l'ultimo titolo degno di nota è *Flight Simulator X*. Eppure, Thrustmaster ha deciso di riprovarci con il T.1600. Più che ai simulatori di volo (con i quali naturalmente non ha problemi a funzionare), sembra dedicato ai giochi di mech, e capita a fagiolo, considerato che a breve verrà distribuito gratuitamente il buon vecchio *MechWarrior 4* e, contemporaneamente, è stato annunciato il nuovo capitolo della splendida saga. Per godere al meglio di simili titoli, Thrustmaster consiglia di utilizzarne due contemporaneamente.

> "Il T.1600 sembra dedicato ai giochi di mech"

Il T.1600 è una periferica caratterizzata da una base piuttosto pesante, che garantisce una certa stabilità, per lo meno sino a che non ci si fa prendere troppo dalla foga del gioco. L'ergonomia è notevole, complice anche il fatto che in pochi istanti è possibile trasformare l'impugnatura per renderla adatta anche ai mancini. Niente da dire sulla precisione dei movimenti, che è effettivamente elevata su tutti gli assi. Considerato anche il prezzo piuttosto economico, 50 euro circa, sembrerebbe un affare. All'inizio eravamo certi lo fosse, nonostante i discutibili pulsanti in plastica da due soldi (che stonano con la tecnologia che pulsa all'interno del joystick). Poi, dopo un utilizzo nemmeno troppo prolungato, abbiamo realizzato che quei pulsanti sono peggio del previsto e tendono a rompersi troppo facilmente per i nostri gusti. Sicuramente, non abbiamo trattato il T.1600 con estrema gentilezza, ma un joystick dovrebbe sopportare meglio le sollecitazioni di un giocatore inferocito per l'ennesimo errore. Dobbiamo però ammettere che, sino a che è durata, usare due esemplari per dilettarsi a *MechWarrior 4* è stata un'esperienza decisamente appassionante, nonostante l'età del gioco. GIOCHI COMPUTER

Thrustmaster fatica a realizzare prodotti impeccabili: la buona ergonomia e l'eccellente sensore del T.1600 sono rovinati da dei tasti pessimi e – soprattutto – troppo delicati. I mancini, però, non hanno molte alternative.

6½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

BASSA LATENZA

Invece di spingersi nei pressi dei 2 GHz, le ultime Dominator GT di Corsair per sistemi AMD puntano tutto sulla riduzione delle latenze. Alla frequenza di 1.600 MHz, le nuove arrivate operano infatti con timing pari a 6-6-6-18, con un solo ciclo di attesa nelle comunicazioni tra la RAM e il controller integrato nei Phenom (1T). Le Dominator GT per motherboard con socket AM3 sono vendute in kit da 4 GB, utilizzano una tensione di 1,65V e montano il ben noto sistema di raffreddamento DHX, abbinabile a ventole da 50 mm.



MEMORIA MINUSCOLA

Non vantano caratteristiche tecniche di rilievo rispetto alla moltitudine di chiavette USB attualmente in commercio, ma le unità flash della serie Metro Attaché meritano di essere segnalate per il loro design. Composte da un minuscolo guscio in alluminio, contraddistinto da un paesaggio metropolitano stilizzato, le Metro hanno una lunghezza di soli 3 cm e non richiedono tappi per proteggere il connettore dati, trasformandosi in eleganti portachiavi per le donne e gli uomini che badano ai minimi dettagli degli accessori, non rinunciando a portare sempre con sé da 2 a 8 GB di spazio. Al motto "Tech & the city", le piccole PNY sono disponibili in tre diversi colori: rosa da 2 GB, blu da 4 GB e grigia da 8 GB.



GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

FLIGHT CONTROL





- **Produttore:** Firemint
- **Prezzo:** € 0,79
- **Per:** iPhone, iPod Touch
- **Versione provata:** iPhone
- **Internet:** www.firemint.com/flightcontrol

SI chiama *Flight Control*, ed è uno dei tormentoni per il nutrito popolo dei possessori di iPhone: in testa da settimane alle classifiche di vendita, la popolarità di questo semplice, ma irresistibile giochino è tale da essersi guadagnato l'attenzione persino della prestigiosa rivista "Wired".

Il gioco, che sfrutta in maniera drammaticamente originale il touch pad del melafonino, è essenzialmente un puzzle game nella forma di un simulatore gestionale di traffico aereo semplificato. Il giocatore, nei panni di un controllore di volo, è chiamato a coordinare l'atterraggio di una serie di velivoli in arrivo presso il proprio aeroporto.

Ogni aviosuperficie (ce ne sono tre tipi, compresa una portaerei!) è dotata di tre piste differenti: una lunga per il traffico commerciale e i voli di linea, una pista più breve per i piccoli aerei da turismo e un eliporto. Scopo del gioco è guidare fisicamente tutti gli aerei in avvicinamento a un atterraggio sicuro, evitando qualunque collisione: un singolo incidente provoca, infatti, l'immediata fine della partita.

Il sistema di controllo, geniale e intuitivo, è alla base del successo di *Flight Control*: per guidare un velivolo, il giocatore deve semplicemente toccarlo e tracciare, con le dita, la rotta che conduce alla pista e che gli aeromobili seguiranno poi fedelmente.

Ogni aereo è abbinato a una pista specifica e il giocatore deve perciò pianificare in anticipo e per tempo tutte le rotte, così da evitare che esse possano portare a pericolose intersezioni. All'inizio della partita la cosa sembra semplice, ma quando il display comincia ad affollarsi di grossi e veloci "jumbo", sulla cui traiettoria si trovano dei lenti elicotteri, il livello di stress tende a innalzarsi rapidamente. Da provare assolutamente!

Costa meno di un caffè, fa innervosire molto di più, ma, in compenso, non la smetterete mai di controllare il traffico aereo sul vostro cellulare. **8**

Provato

NITROSTREET RACING 2



Partecipare a gare illegali a bordo di auto elaborate, sfidando la polizia su una serie di tracciati pubblici e rigorosamente non ufficiali, guadagnando premi in denaro con cui acquistare nuove auto e accessori. Vi ricorda niente, a parte la trama dei vari capitoli di "Fast & Furious"? Sono tantissimi i giochi di guida che, a partire dal leggendario *Need for Speed* di EA si sono ispirati all'idea delle corse automobilistiche illegali. La cosa divertente è che anche Gameloft ha una serie di successo ispirata a questo "concept": *Asphalt*. È perciò sorprendente constatare come il produttore francese abbia "copiato" se stesso per realizzare una nuova saga automobilistica, che peraltro, di *Asphalt* riprende persino lo stesso motore grafico! Originalità a parte, bisogna ammettere che *Nitrostreet Racing 2* è inappuntabile: 10 auto reali e una moto (tutte elaborabili) e 5 ambientazioni differenti in un gioco di guida che agli appassionati del genere certamente piacerà.

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **N82**
- Internet: **www.gameloft.it**

È totalmente privo di originalità, ma questo non gli impedisce di essere parecchio divertente. **7**

Provato

ICE AGE 3



È uscito sugli schermi italiani il terzo atteso episodio de "L'Era Glaciale", la popolare saga d'animazione prodotta dalla 20th Century Fox con protagonista lo stralunato bradipo Sid e la sua stravagante gang di amici. Ad accaparrarsi i diritti per la realizzazione di un gioco Java, anche per questo capitolo, sono stati i ragazzi di Glu mobile, che hanno realizzato a tempo record una midlet idealmente dedicata a un pubblico di giovanissimi, ma che può tranquillamente proporsi anche a un'utenza più matura. Seguendo le orme del lungometraggio originale, questo terzo capitolo vede l'esordio di un nuovo personaggio giocabile: Buck la donnola che, insieme a Sid, sarà protagonista di un'affannosa ricerca di alcune uova di tirannosauro all'interno di uno strano mondo celato dai ghiacci. *Ice Age 3* si propone nella forma di un gioco d'esplorazione e avventura, con l'inserimento di alcuni livelli extra, a cavallo dei dinosauri o scivolando lungo ripide discese ghiacciate. Non proprio originale, ma piacevole.

- Produttore: **Glu**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N81**
- Internet: **www.glu.com**

Solo per giovanissimi, ma cattura lo spirito originale della saga cinematografica. **7½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

NUOVE REGOLE PER L'ACQUISTO DEI GIOCHI IN ITALIA

Abbiamo incontrato Andrea Cordara, capo della divisione italiana di Glu Mobile, per scambiare quattro chiacchiere sullo stato dell'industria del mobile gaming in Italia e per scoprire alcune importanti novità. "In pochi sanno", ci ha spiegato Cordara, "che sta per entrare in vigore, in Italia, un provvedimento normativo che cambierà radicalmente il modo di acquistare giochi per telefonino: entro la fine dell'anno, infatti, diventerà esecutiva la delibera del Garante delle Telecomunicazioni che, di fatto, vieta al pubblico la vendita di un gioco singolo del valore superiore ai 2 euro effettuato in modalità "premium", cioè mediante l'invio di SMS dedicati". Il riferimento va alla delibera 26/08/CIR approvata il luglio scorso, che impone una regolamentazione sull'uso dei servizi telefonici a pagamento, compresi i download effettuati con il cellulare. "D'ora in avanti, in pratica", continua il dirigente di Glu Mobile, "solo gli operatori di telefonia (Vodafone, TIM, 3, eccetera) potranno vendere i giochi singolarmente (a meno di non acquistarli direttamente via Internet, cosa però sconveniente da un punto di vista economico, perché obbliga i consumatori a pagare anche il costo del download) attraverso il proprio portale. L'acquisto via SMS, invece, sarà condizionato all'obbligo di abbonarsi a un servizio di download periodici".



Corrado Calabrò è il presidente dell'Autorità Garante delle Telecomunicazioni.

Il Sistema GIUSTO



I Core 2 fanno una delle loro ultime apparizioni, mentre il Sistema ideale si arma di un set di DDR 3 1600 MHz facilmente recuperabili nei negozi del Bel Paese e proposte a un prezzo concorrenziale. Nel frattempo, il comparto delle casse audio gode di qualche aggiornamento.

TERZA GENERAZIONE

I processori Core 2, nonostante continuino da oltre due anni a eseguire senza incertezze tutti i giochi più recenti, si apprestano a sparire dai listini dei negozi. Nella rubrica del prossimo mese, il Q9550 che da tempo anima il Sistema medio potrebbe infatti essere rimpiazzato da uno dei nuovi Core i5, i processori sviluppati da Intel per contrastare i Phenom II sul piano dei prezzi. Basati sul socket LGA 1156, i nuovi arrivati integreranno un controller di memoria DDR3 dual channel e la modalità Turbo Mode, che offre un overclock automatico dei nuclei operativi più impegnati dal software. I primi modelli, tutti quad core, offriranno una gamma di frequenze compresa tra i 2,66 e i 2,93 GHz e sfrutteranno il chipset P55 presente in una nuova generazione di schede madri. I Core 2 non scompariranno del tutto, però: verranno rinominati Core i3 e troveranno posto nelle configurazioni più economiche, ancora legate alle DDR2.

▼ PROCESSORE



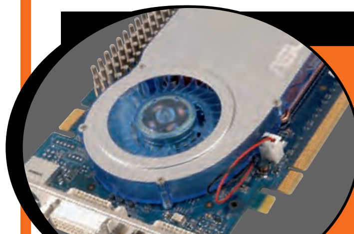
■ SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 940 € 450
Socket 1366 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – QPI 4,8 Gt/s – 130 watt

■ SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 180
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

■ SISTEMA BASE: PHENOM II X4 925 € 160
Socket AM3 - 2,8 GHz - quad core - 2 MB cache L2 - 6 Mb cache L3 - HyperTransport 3,6 Gt/s - 95 watt

Il Sistema ideale non è animato dal più potente processore del mercato, ma da un Core i7 che offre prestazioni ineccepibili in ogni tipo di gioco o applicazione, costando la metà del modello 965 Extreme. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre il Sistema base si appoggia a un versatile Phenom II capace di supportare sia le DDR2, sia le più veloci DDR3, grazie alla retrocompatibilità con il socket AM2+.

▼ SCHEDA VIDEO



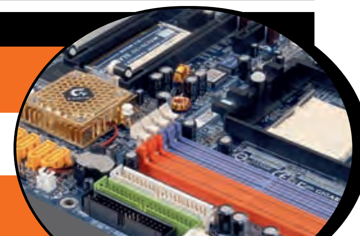
■ SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 420
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 210
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

■ SISTEMA BASE: Radeon 4870 € 130
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

In attesa della prossima generazione di schede DirectX 11, il Sistema ideale sfrutta le 2 GPU della campionessa del mercato, la GeForce GTX 295. NVIDIA occupa anche la configurazione media, visto che la sua GTX 275 riesce a sconfiggere in molti benchmark i Radeon 4890. L'arrivo di questi ultimi ha ridotto il costo delle più vecchie 4870, tanto da permetterne l'impiego nel sistema più economico.

▼ SCHEDA MADRE



■ SISTEMA IDEALE: EVGA X58 Classified € 400
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 4 PCI-E 2.0 16x/8x - 1 PCI-E 1x - 1 PCI - 9 SATA - 12 USB

■ SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro Turbo € 120
Intel P45 - socket 775 - 4 DDR2 - 1 PCI-E 2.0 16x - 1 PCI-E 2.0 8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 5 SATA - 12 USB

■ SISTEMA BASE: Gigabyte MA790XT-UD4P € 110
AMD 790X - socket AM3 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 2.0 16x/8x - 3 PCI-E 1x - 2 PCI - 8 SATA - 8 USB

Tutte le piattaforme scelte permettono l'impiego contemporaneo di più VGA e sono particolarmente propense a facilitare le operazioni di overclock della CPU. Il sistema più costoso utilizza il versatile chipset X58, compatibile sia con le configurazioni CrossFire, sia con le SLI, ma il socket 775 del Sistema medio è minacciato dall'arrivo di nuovi Phenom II, che potrebbero, nei prossimi mesi, sancire il definitivo abbandono delle DDR2.

▼ MEMORIA RAM



■ SISTEMA IDEALE: 6 GB Dominator TR3X6G1600C8D € 120
3 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1.65v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 60
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2 € 55
2 DIMM da 2 GB - latenze 9-9-9-24 a 1333 - 1,5v

Mentre il Sistema base e quello ideale utilizzano delle veloci DDR3, la configurazione media rimane legata alle DDR2, a causa del chipset P45. Le OCZ a 1066 MHz offrono comunque prestazioni paragonabili a quelle delle DDR3 1333, grazie a delle latenze particolarmente ridotte. Le Dominator scelte per la configurazione più costosa si distinguono, invece, grazie ai loro 1600 MHz.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6100 € 80**
Kit analogico 5.1 – 76 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T260 € 380**
25,5" pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI -5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 310**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG W2284F-PF € 180**
22 pollici - risoluzione 1680x1050 - DVI - VGA - 2 ms

Tutti i pannelli scelti sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. A differenziare i due modelli delle configurazioni più costose è solo la diagonale, che passa da 25,5 a 24 pollici, preservando comunque la possibilità di visualizzare filmati e giochi in Full HD. Lo schermo più economico è privo di ingresso HDMI, ma può riprodurre i Blu-ray tramite l'ingresso DVI.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 340**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.740 (limite 5.600)	€ 1.240 (limite 2.200)	€ 840 (limite 1.200)

FUOCO VIA RADIO

L'affollamento dei 2,4 GHz non ha impedito l'arrivo di una nuova generazione di mouse wireless adatti al gioco. Ecco tre ottimi mirini sfuggiti alla schiavitù dei fili:

Razer Mamba
€ 120

5.600 dpi di risoluzione, un sensore capace di supportare le più elevate accelerazioni e una latenza di un singolo millisecondo rendono l'ultimo esponente di casa Razer il re dei mouse wireless per fraggatori.
www.razer.com



Microsoft Sidewinder X8
€ 75

Completo di un display indicante i dpi, munito di un laser blu da 13.000 campioni al secondo e dotato di ben 12 pulsanti. Come il Mamba, anche il Sidewinder X8 può essere collegato via USB quando la batteria è scarica.
www.microsoft.it



Trust Red Bull Wireless
€ 38

Alimentato da due batterie stilo e basato su un classico sensore a 1.600 dpi, questo economico Trust offre profili gommati, rotella basculante e un'autonomia superiore ai 30 giorni.
www.trust.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

NUOVI GIOCATTOLI

Per molti, l'autunno rappresenta l'addio alla bella stagione, il ritorno al lavoro, la fine degli amori estivi. Per gli appassionati di PC, invece, è uno dei periodi più attesi dell'anno, con l'arrivo delle nuove GPU di ATI e NVIDIA e l'aumento esponenziale dei giochi in grado di sfruttarle. L'ingiallirsi delle foglie è insomma struggente, ma certamente ben compensato dall'ingresso di una nuova generazione di shader. Bando alle nostalgie, dunque: questo è l'ultimo autunno in cui la gara al 3D si corre in due. Dai primi mesi dell'anno prossimo, la competizione si farà ancor più elettrizzante.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

COPPIA PROBLEMATICA



Ho da poco acquistato *Drakensang*, ma in alcuni momenti del gioco, su certe texture, compaiono delle macchie nere lampeggianti, simili a grossi pixel.
Il problema, in maniera meno evidente, si presenta anche in altri giochi, quali *Far Cry 2* e *F.E.A.R. 2*.

Manuel



Il fatto che l'inconveniente appaia non solo in *Drakensang*, ma anche in altri giochi basati su motori radicalmente differenti, fa pensare che la causa non possa essere esclusivamente software. Non avendo dettagli riguardanti la versione dei driver video e della motherboard presenti nel tuo sistema non posso che, genericamente, suggerirti di disattivare eventuali funzionalità di overclock nel Catalyst Control Center. Per farlo, devi togliere il segno di spunta dalla voce **Attiva ATI Overdrive** dalla sezione omonima del pannello di configurazione dei driver video. Approfitto della tua lettera per suggerire, ai possessori di due o più GPU Radeon, una piccola utility chiamata Crossfire Xtension, disponibile all'indirizzo **www.epichardware.com/bin/ATI_CF_Xtension.rar**. Tramite questa è possibile forzare l'utilizzo di più GPU anche nei giochi che non godono ancora di un supporto ufficiale da parte di ATI, scegliendo tra le modalità Alternate Frame Rendering e Supertiling anche in presenza di motori OpenGL, cosa che il pannello standard dei driver non permette di fare. L'utility non offre miracolosi miglioramenti prestazionali, e può anzi produrre più danni che vantaggi se utilizzata indiscriminatamente, ma risulta utile a sperimentare delle soluzioni di rendering alternative in presenza di artefatti visivi come quello da te riscontrato. I profili così creati possono comunque essere facilmente eliminati senza lasciare traccia alcuna nel sistema.



Drakensang non sembra gradire particolarmente la presenza di due GPU.

AUDIO BLU



Possiedo un auricolare Nokia BH-215 che vorrei utilizzare anche per comunicare via Skype o via TeamSpeak sul mio PC. Windows Vista sembra riconoscere il dispositivo, ma nella lista delle periferiche audio è presente solo la scheda Realtek integrata. La mia intenzione era di utilizzare il microfono senza fili per parlare, sfruttando il 5.1 per ascoltare i dialoghi della gilda e i suoni del gioco.

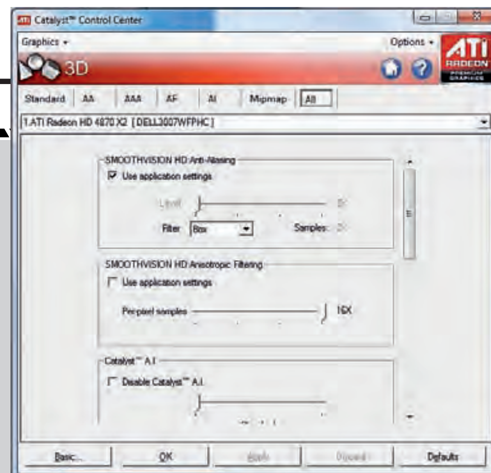
Leon



Sebbene vengano venduti a pochi euro da centinaia di aziende diverse, non tutti gli adattatori Bluetooth per PC sono uguali. Quello in tuo possesso, infatti, potrebbe essere privo di un profilo, chiamato HSP, indispensabile al corretto funzionamento dell'auricolare. Senza di esso, la periferica verrà sì rilevata dal sistema, ma non potrà inviare un flusso audio 64 Kbit, risultando in pratica inutilizzabile. Tutti i portatili muniti di Bluetooth e tutti i minuscoli adattatori USB prodotti negli ultimi anni supportano l'HSP, ma per evitare qualsiasi rischio, ti consiglio di puntare sui modelli specificatamente compatibili con lo standard 2.0 o 2.1, ormai acquistabili ad un prezzo inferiore ai 20 euro. Grazie a essi, il tuo auricolare non solo verrà riconosciuto come una periferica audio a tutti gli effetti, ma potrà essere utilizzato in Skype per rispondere e concludere le chiamate senza far uso del mouse. Alla base del mancato funzionamento potrebbe però esserci anche una banale noia software, evitabile raggiungendo la sezione **Proprietà delle cuffie** in **Pannello di Controllo > Dispositivi Bluetooth** e verificando che la voce **Headset** sia effettivamente munita di segno di spunta. Per ascoltare con una certa fedeltà il sonoro dei giochi via Bluetooth, dovresti procurarti un set di cuffie compatibile con lo standard A2DP, capace di trasportare un segnale stereo di buona qualità. Il mercato abbonda di modelli di questo tipo, prodotti da aziende come Sony-Ericsson, Motorola, Plantronics e Logitech, ma il loro funzionamento in Windows Vista richiede un passaggio aggiuntivo rispetto al semplice riconoscimento della

Nuovi catalizzatori

Mentre gli avversari di NVIDIA giocavano a beach volley sulle spiagge californiane, gli ingegneri canadesi di ATI hanno sfornato i migliori driver dell'anno. I Catalyst 9.7 godono, infatti, di un Control Center rinnovato, soprattutto nella parte relativa alla gestione degli schermi, ora comprendente risoluzioni, frequenze e disposizione di più monitor in una singola finestra. Ma è soprattutto nelle prestazioni che questi 9.7 si distinguono, essendo i primi specificatamente disponibili in una versione per Window 7. Grazie a essi, molti giochi eseguiti all'interno del nuovo sistema operativo guadagnano un 10% in velocità, mentre le configurazioni CrossFire possono sprigionare finalmente la loro potenza, distanziando i 9.6 di un buon 15-30% nei benchmark.





■ Sembra un controller per Xbox 360...



■ ... e, con un po' di impegno, i giochi possono confonderlo proprio con la controparte di Microsoft.

periferica, consistente nel raggiungere la scheda **Audio** nel già citato menu **Dispositivi Bluetooth** e nell'attivare la connessione con le cuffie stereo rilevate. Così facendo, potresti ascoltare l'audio dei giochi, dialogare con i compagni di gilda e rispondere alle chiamate provenienti dal telefono utilizzando una singola periferica.

SOMIGLIANZA PERIFERICA



Mi sono erroneamente fatto trarre in inganno dal Logitech ChillStream, un joypad dal design decisamente simile a quello dell'Xbox 360. In realtà, la periferica si comporta bene con molti giochi, ma non viene riconosciuta dai titoli compatibili esclusivamente con la periferica di Microsoft, nonostante vanti un layout identico. C'è un modo per far funzionare il ChillStream, per esempio, in *Fuel*?

HotRod



Il ChillStream si distingue dal controller di Microsoft per l'assenza del ForceFeedback, sacrificato in favore di una ventola in grado di rinfrescare le mani dei giocatori durante le più prolungate sessioni di guida, ma offre un design decisamente simile a quello del rivale anche per quanto riguarda la componentistica interna. Un'affinità che può essere sfruttata con una abile stratagemma: raggiungi la sezione **Periferiche di gioco** del **Pannello di controllo**, e ricopia con attenzione la dicitura con cui il tuo ChillStream viene identificato. Cercando più volte tale stringa all'interno dell'editor di registro di Windows (avviabile scrivendo **regedit** nella casella **Esegui** del menu **Start**) e modificandola ripetutamente in **Xbox 360 Controller per Windows**, riuscirai a trarre in inganno i giochi, che inizieranno a sfruttare lo ChillStream senza indugio. Per scovare tutte le voci nel registro, dovrai prima premere **CTRL+F** e poi proseguire nella ricerca con il tasto F3, fino a quando non otterrai più alcun risultato.

USB CRIMINALE



Ho un PC basato su Phenom X3 2,68 GHz, 4 GB di RAM e una ATI 4870 raffreddata tramite Vapor-X, ma *Kane & Lynch: Dead Men* gira decisamente male. Giocarci è praticamente impossibile, visto che già dal filmato iniziale è tutto uno scatto.

Maurizio



Il problema da te descritto è prodotto da un'incompatibilità tra il gioco e gran parte delle tastiere USB. A esserne maggiormente affetti sono i possessori di periferiche Saitek Eclipse, ma i forum riportano le lamentele anche di chi utilizza delle tastiere Bluetooth munite di tasti macro. Purtroppo, l'unico modo per aggirarlo consiste nel passare a una tastiera PS2, o nello sfruttare un adattatore USB-PS2 per il tempo necessario a completare il gioco. I possessori di pad possono, ovviamente, scollegare la tastiera e completare le avventure dei due protagonisti utilizzando pulsanti e leve analogiche, preservando l'opzione splitscreen se al sistema sono collegati due joypad Xbox 360. I possessori di Windows XP devono inoltre ricordarsi di scaricare il software Optimizer per processori Athlon e Phenom dual core, disponibile nella sezione di supporto del sito **www.amd.com** e capace di offrire al motore di gioco un raddoppio della potenza computazionale.



■ *Kane & Lynch* non apprezzano le tastiere USB quanto le armi automatiche.

Solo per esperti Pinguino ad alta fedeltà

Nelle pagine di questa rubrica abbiamo più volte suggerito ai lettori di provare l'interessante mondo di Linux, sfruttando magari delle distribuzioni Live eseguibili direttamente da CD o eseguendo *World of Warcraft* tramite un emulatore di Windows e delle DirectX. Ma i sistemi operativi open source sono effettivamente pronti a diventare delle piattaforme di gioco? A giudicare dalle tante mail di utenti privi di audio a causa delle schede Creative X-Fi sembrerebbe di no. Solitamente, le distribuzioni Linux riescono a riconoscere autonomamente gran parte dell'hardware, schede audio HD comprese, ma il DSP utilizzato dalle X-Fi richiede un'installazione manuale che può risultare ostica a chi è abituato alle interfacce esclusivamente grafiche. Per prima cosa, è necessario scaricare i driver beta dedicati a Linux dalla sezione di supporto del sito **creative.com**, quindi bisogna decomprimere il pacchetto utilizzando il gestore sempre presente in ogni distribuzione. Come ultimo passo, è necessario aprire il terminale (solitamente presente nel menu **Applicazioni/Accessori**) e raggiungere la cartella decompressa con il comando **cd Scrivania\XFiDrv_linux_Public_US_1.00**. Una volta raggiunta la destinazione, si potrà lanciare l'installazione con il comando **sudo make install**, cui il sistema risponderà richiedendo la password dell'amministratore. Al riavvio, la scheda dovrebbe perlomeno offrire una corretta stereofonia. Chi impiega Ubuntu 9.04 potrà alternativamente utilizzare i driver ALSA in versione beta scaricando il pacchetto disponibile all'indirizzo **http://tinyurl.com/qtvy2f**, decomprimendolo nella Scrivania e inserendo con precisione una lunga lista di comandi nel terminale:




```
sudo apt-get update
apt-cache search linux-headers-$(uname -r)
sudo apt-get install linux-headers-$(uname -r)
sudo apt-get install build-essential
cd Scrivania/alsa-driver-unstable-snapshot
sudo chmod 700 configure
/configure
make
sudo make install
```

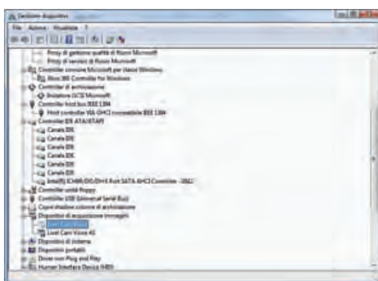
Al riavvio successivo, tanti sforzi verranno ripagati tramite il comando **alsamixer**, grazie a cui sarà possibile regolare il volume di tutti i 7.1 canali della scheda.

WEBCAM FANTASMA

Ho collegato al mio portatile una webcam Live! Cam Optia e, su richiesta di Windows Update, ho installato il software per l'aggiornamento automatico dei driver Creative, che hanno così raggiunto l'ultima versione disponibile. Questa operazione ha, però, modificato il nome della webcam, ora identificata come Live Cam Optia #2, come se nel sistema ce ne fossero un paio. Questo piccolo disguido mi è già capitato in passato con altre periferiche e non vorrei si ripresentasse a ogni aggiornamento dei driver, costringendomi a modificare ogni volta le impostazioni di Skype.

Giandomenico

Il suffisso abbinato alla tua webcam è prodotto da un tipico abbaglio di Windows XP e Vista. Questi due sistemi operativi mantengono un indice di tutte le periferiche USB e PCI collegate nel tempo al sistema, nel tentativo di preservare il funzionamento di eventuali punti di ripiristino. Per evitare che alla tua webcam venga assegnato un numero diverso a ogni aggiornamento del software, devi avviare la console dei comandi (scrivendo **cmd** nella casella **Esegui** del menu **Start**) e inserirvi le due righe **set devmgr_show_nonpresent_devices=1** e **start devmgmt.msc**. In questo modo, si aprirà una finestra di Gestione Periferiche (Gestione Dispositivi, in Vista) comprendente tutto l'hardware transitante nel tuo PC. Tra le voci parzialmente trasparenti troverai, oltre alla tua webcam originaria, anche dei componenti non più presenti da tempo, che possono essere disinstallati senza indugio. Non tutte le voci trasparenti sono però inutili: nella sezione audio ci sono, per esempio, due componenti indispensabili al corretto funzionamento delle schede HD, di conseguenza ti suggerisco di non cancellare nulla che non sia precisamente riconducibile a hardware certamente disinstallato.



■ Windows conserva un elenco di tutte le periferiche installate, anche quando queste vengono fisicamente rimosse.

TRADIMENTO ELETTRICO

Possiedo un hard disk esterno Iomega UltraMax da 1 TB. Dopo aver accolto per mesi tutte le foto e i filmati di famiglia, l'unità ha iniziato, poco prima delle vacanze estive, a mostrare qualche incertezza in fase di accensione, producendo qualche sibilo prima di apparire tra le periferiche del PC. Tornato dalle ferie, l'unità non vuole saperne di funzionare, limitandosi a ticchettare senza collegarsi al sistema. Ho provato a cambiare connessione, passando dalla USB alla FireWire, ma ora temo che l'unico modo per recuperare i miei preziosi dati passi attraverso l'intervento di un'azienda specializzata, dato che nessun software sembra voler rilevare la periferica. Sai indicarmi qualche utility in grado di compiere il miracolo?

Fausto

Tra i programmi di recupero dati gratuiti, spicca per efficienza PC Inspector (**http://download.pcinspector.de/pci_filerecovery.exe**), che oltre a recuperare i file provenienti dalle partizioni FAT e NTFS danneggiate, elenca una ricerca specifica dei file .avi e .jpg, ovvero quelli probabilmente più presenti nel tuo Iomega. I dati presenti in quest'ultimo non saranno però accessibili fino a quando l'unità non verrà rivelata dal sistema, cosa che probabilmente avverrà sostituendo l'alimentatore. La maggior parte dei modelli abbinati al componente marchiato ACU057A-0512, infatti, ricevono una tensione più elevata del previsto, danneggiando alla lunga il funzionamento del controller RAID presente nel case in alluminio. Visto il prezzo di un alimentatore sostitutivo, e l'attuale costo degli hard disk da 1 TB, ti consiglio però una soluzione alternativa, che consiste nel collegare i due hard disk Western Digital presenti nello Iomega a un controller Parallel ATA munito di RAID 0, come quelli utilizzati su tante economiche schede PCI. Evita, però, di modificare la struttura dell'array, o cancellerai completamente i file presenti in entrambi i dischi.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

D Quando lancio *Grand Thef Auto* 4 mi scontro con l'errore **WS10**. Possiedo un Core 2 Q9550, una Radeon 3870X2 e una scheda madre Asus P5B.

Albri

R Come abbiamo già più volte scritto in passato, l'errore WS10 è prodotto da un'incompatibilità tra il gioco e le versioni meno recenti di Games For Windows LIVE. Per aggirarlo, è sufficiente raggiungere l'indirizzo: **www.rockstargames.com/support/IV/PC/GFWLupdate/IT** e scaricare l'aggiornamento del servizio online di Microsoft, ora giunto alla terza versione. Il gioco dovrebbe rinnovarsi automaticamente non appena effettuerai l'accesso al Rockstar Social Club, ma per evitare ogni tipo di problema ti consiglio anche di scaricare la patch 1.0.4.0 disponibile all'indirizzo: **www.rockstargames.com/support/IV/PC/patch/IT.html**


L'errore WS10 di GTA 4 continua a infastidire molti dei nostri lettori.

D Ho sostituito la mia vecchia Radeon X1600 con una EAH4850 HTDI da 512 MB di GDDR3, ma appena avvio qualsiasi gioco, il monitor si oscura, limitandosi a mostrare il messaggio "assenza di segnale". Utilizzo una scheda madre Asus A8N SLI Deluxe con socket 939 e ho aggiornato tutti i BIOS e i driver, senza successo.

Salvco

R In alcuni casi, il problema da te descritto ha cause piuttosto semplici, quali un cattivo contatto tra la scheda madre e la VGA o l'impiego dello slot sbagliato nelle schede SLI. Se stai utilizzando lo slot blu della A8N SLI e la scheda ti sembra fermamente inserita, non rimane che provare l'opzione **Ridurre la frequenza DVI su video ad alta risoluzione** presente nel menu **Opzioni** del **Catalyst Control Center**, in modo da non superare il valore di 60 Hz che, probabilmente, rimane invalicabile dal tuo monitor. Se il problema è legato effettivamente alla frequenza di visualizzazione dei giochi, l'audio degli stessi dovrebbe comunque essere udibile anche se lo schermo è completamente nero, e le immagini dovrebbero riapparire passando a una connessione VGA.

D Ho provato a installare i ForceWare 190.38 sul mio PC munito di GeForce 9600, ma, ancor prima di completare l'installazione, mi ritrovo davanti a una schermata blu. Ho provato a effettuare l'operazione più volte, utilizzando Drive Sweeper per eliminare ogni traccia dei driver più vecchi, ma il risultato è sempre lo stesso.

Goffry

R Il problema da te descritto è stato sperimentato da molti utenti muniti di connessione digitale al monitor e schede GeForce della serie 9000. Per evitarlo, è sufficiente sfruttare il cavo analogico VGA fino al completamento dell'installazione. Nella versione 190 dei ForceWare, la maggiore novità risiede comunque nell'integrazione del supporto agli occhiali 3D Vision e nell'implementazione delle versioni 3.1 di OpenGL e 2.3 di CUDA. Funzionalità utili ai programmatori e ai possessori degli occhiali stereoscopici omonimi, ma non certo fondamentali durante l'esecuzione dei giochi attuali. Di conseguenza, non posso che consigliarti di continuare a sfruttare i driver della serie 185, privi del difetto da te riscontrato, in attesa che NVIDIA risolva il problema con un futuro aggiornamento.



Se il segnale dello schermo scompare con l'avvio dei giochi, la responsabile è la frequenza di refresh.



Gli ultimi ForceWare migliorano il supporto alla stereoscopia, ma creano qualche problema ai possessori di GeForce 9000.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1 GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3 A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5 Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire: Total War*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Acquistare mobili e forniture per la sua dimora, ma tutti della misura e del colore sbagliati.
Gioco Preferito: *Resident Evil 5*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Sopravvivere su isole sconosciute con il solo ausilio di una pietra focaia e una spada a due mani.
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Scrivere una versione moderna de "Il Maestro e Margherita", ma senza il Neolitico, che non si capisce.
Gioco Preferito: *Out of the Park Baseball X*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Andare in Colonia (Germania) e cercare qualche teutonica portiera da portarsi a casa come gadget.
Gioco Preferito: *FM 2009 Milan Patch*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Partire per un tour caraibico dimenticando le creme protettive, ma non una scimmia.
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

Dolce naufragare

Dai Caraibi a Faranga, sul vento dell'avventura.

QUELLO dell'isola è un tema ricorrente nei racconti.
Dall'Atlantide di Platone, all'Isola misteriosa di Verne; dalla meta agognata dei pirati di Stevenson al regno fanciullesco e brutale del Pan di Barrie; dalla prigione per i mostri del dottor Moreau di H. G. Wells alla dimora dei Grandi Antichi di Lovecraft; fino al punto in cui tempo e spazio collidono "nel giorno prima" di Umberto Eco, l'isola è il luogo remoto per eccellenza, in cui fantasia e sogni (incubi) si fondono con la realtà, evidenziandone e criticandone i limiti, superandone le storture con un agile balzo. Si raggiunge fortunosamente, aggrappati a un pallone aerostatico, grazie alle indicazioni di una mappa trovata in una cassa da marinaio, volando dritto fino al mattino, oppure in seguito a un naufragio. Riti di passaggio che separano drammaticamente dalla quotidianità i protagonisti di quelle storie magnifiche, per prepararli all'avventura che li cambierà per sempre. Anche i videogiochi hanno le loro isole e la barriera che si frappone tra noi e quegli eroi è impalpabile.

Basta un clic per trovarsi a vivere imprese favolose sull'isola delle scimmie, cui una seconda giovinezza è stata regalata da *The Secret of Monkey Island Special Edition* (recensito sullo scorso numero di GMC) e dalla nuova serie di avventure grafiche a episodi di Telltale, *Tales of Monkey Island*, sempre più coinvolgente a ogni nuova puntata.

Dopo una lunga attesa, poi, è finalmente giunto il momento di esplorare anche *Risen*, il gioco di ruolo con cui Piranha Bytes torna alla ribalta in seguito alle vicende travagliate di *Gothic*. Abbiamo dedicato alla nuova fatica degli sviluppatori tedeschi una lunga e accurata recensione, immergendoci nella vita dell'isola di Faranga. Un enorme vulcano, terremoti che fanno riemergere dalle viscere della terra templi misteriosi e ricchi di tesori (e di mostri), la possibilità di schierarsi con l'Inquisizione o con i fuorilegge dalla parte dell'ex governatore dell'isola: l'atmosfera di *Risen* è quella che gli appassionati hanno imparato ad apprezzare nei primi due *Gothic* e regalerà molte soddisfazioni a chi è in cerca di un GdR curato nei dettagli, in cui l'apporto del giocatore è sempre fondamentale. E i combattimenti? La magia? Le ricette miracolose? Per saperne di più, vi lasciamo alla recensione dell'instancabile Mosè Viero, senza dimenticare i versi di Francesco Guccini: "Bella più di tutte l'isola non trovata".

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

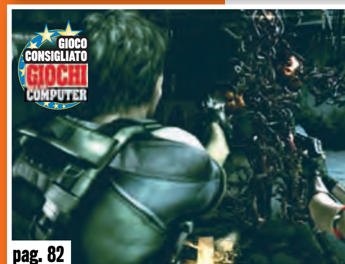
Risen.................................. 74
Resident Evil 5.................... 82
Guitar Hero World Tour...... 86
Blood Bowl 88
Wolfenstein 90
Mini Ninjas 92
A Vampyre Story................ 94
Fallout 3: Mothership Zeta.. 96
Harry Potter e il Principe Mezzosangue 97
Hearts of Iron III 98
Neopets Puzzle Adventure.. 100
Transformers: La Vendetta del Caduto 101
East India Company 102
Tales of Monkey Island: Siege of Spinner Cay......... 103
Watchmen: The End is Nigh Part 2....... 104

BUDGET

Brothers in Arms: Hell's Highway.........................105
Juiced 2: Hot Import Nights...........105



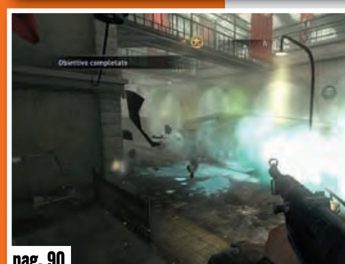
pag. 74



pag. 82


pag. 86


pag. 88


pag. 90



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Svelare a un attonito Max Rovati l'ultima prodezza di Undertaker e rifarla "uguale, uguale" con Raffaello.
Gioco Preferito: *GRID*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *SimCity*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *MoH Airborne*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito: *Space Empires V*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*





Nelle prime fasi della partita, ogni incontro può essere fatale...



Dai punti più elevati dello scenario, si possono vedere scenari davvero suggestivi.

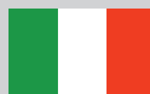
GENERE: GIOCO DI RUOLO

RISEN

Cosa ci fa l'eroe di *Gothic* in mezzo alle palme e ai pirati?

IN ITALIANO

***Risen* è completamente tradotto in italiano per quel che riguarda la parte scritta. I dialoghi, invece, sono rimasti in inglese, ma sono corredati di sottotitoli in italiano. La traduzione è di buona qualità, anche se non manca qualche sbavatura e qualche passo reso in modo eccessivamente libero e, dunque, poco pertinente.**



IL gioco di cui ci apprestiamo a scrivere può essere considerato, per i suoi autori, una sorta di ritorno alle origini.

I tedeschi di Piranha Bytes sono noti tra gli appassionati di giochi di ruolo PC soprattutto per la loro serie *Gothic*, composta da tre capitoli pubblicati tra il 2001 e il 2006. Se i primi due episodi sono generalmente considerati di buon livello, nonostante qualche ingenuità che in genere non si riscontra in altre produzioni ad alto budget, il terzo ha ricevuto qualche critica pesante a causa dello stato di incompletezza in cui è giunto sugli scaffali dei negozi, probabilmente a causa delle ambizioni eccessive degli sviluppatori.



I primi due capitoli, infatti, si facevano notare per il loro mondo tridimensionale relativamente modesto quanto a dimensioni, ma molto curato nei dettagli e attentamente calibrato sulla base dei diversi momenti in cui si articolava la narrazione, mentre il terzo ha tentato il balzo in avanti verso la filosofia dell'esplorazione libera, dando vita a un intero continente assai vasto, ma altrettanto dispersivo e soprattutto privo di quella forte personalità che da sempre ha caratterizzato la serie.

Dopo alcune traversie, che hanno visto gli autori perdere i diritti sul titolo della loro opera (appartenente ora al produttore JoWooD, che ha già messo in cantiere un nuovo episodio, affidato a sviluppatori diversi), Piranha Bytes non si è persa d'animo ed è tornata al lavoro. Il nuovo frutto dei suoi sforzi, *Risen*, rappresenta l'abbandono delle ciclopiche velleità presenti in *Gothic 3* e il ritorno alla filosofia del "piccolo è meglio". Diciamo subito che il risultato è decisamente di buon livello, anche se alcune imperfezioni impediscono a *Risen* di raggiungere la piena eccellenza.

L'isola di Faranga

Lo stratagemma adoperato per limitare realisticamente la fetta di territorio esplorabile è lo stesso utilizzato in *Gothic II*. *Risen* è ambientato in un'isola di nome Faranga, caratterizzata dalla presenza, al centro, di un enorme vulcano, responsabile dei terremoti che periodicamente faranno

> "Nessuna fazione risulta moralmente più accettabile dell'altra"

tremare la visuale. Il nostro alter ego è del tutto simile a quello già protagonista della serie *Gothic*: un giovanotto senza nome, dai modi spicci e dall'umorismo leggermente cinico, purtroppo non personalizzabile se non nel corso del gioco.

Nel filmato iniziale lo vedremo nella parte di clandestino a bordo di una nave, che viene colta da una tempesta e naufraga. Il povero si risveglierà poco dopo su una spiaggia di Faranga. Tra i molti cadaveri che lo circondano ci sarà anche una ragazza viva, Sara, che lo accompagnerà nei primi minuti di gioco impersonando, con i suoi consigli, una sorta di "tutorial vivente".

L'isola è in subbuglio non solo a causa dei terremoti: da qualche tempo, hanno cominciato a sorgere dal terreno strani edifici, simili ai templi delle civiltà precolombiane, ricolmi di tesori, ma anche di mostri deformi che sono dilagati all'esterno, e i mari che circondano il fazzoletto di terra sono costantemente squassati da violente tempeste che impediscono la navigazione. L'inizio di *Risen* è l'inconfondibile marchio di fabbrica di Piranha Bytes: il nostro alter ego è bloccato in un ambiente ostile, non è nessuno, viene trattato da tutti a pesci in faccia e se vuole sperare di andare da

L'INTERFACCIA

Oltre alla visuale di gioco principale, *Risen* presenta varie altre schermate, richiamabili tramite appositi tasti personalizzabili. L'inventario (che, come da tradizione nei giochi Piranha, è infinito), compare in un angolo in basso a destra; i suoi contenuti possono essere filtrati in base a una serie di categorie. Gli oggetti consumabili possono essere trascinati sulla barra rapida in basso, così da essere attivati tramite la semplice pressione di un tasto; va comunque sottolineato che il consumo di un oggetto comporta una lunga animazione, dunque non è certo consigliabile bere una pozione durante un combattimento. La schermata con le caratteristiche del personaggio è chiara ed esaustiva, mentre il diario è, purtroppo, estremamente essenziale: vengono elencate le missioni assegnate, risolte e fallite, ma la loro descrizione è minimalista e si basa quasi del tutto sui dialoghi riportati dal gioco. Una gradita novità è, invece, la possibilità di visualizzare, su una mappa annessa al diario, la destinazione della missione selezionata.



ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

I produttori sembrano aver finalmente capito che realizzare giochi troppo pesanti è controproducente. *Risen* riesce addirittura a girare molto bene con un processore single core, e si accontenta di una scheda video di fascia medio/bassa (GeForce 8800GT), a patto che supporti i Pixel Shader 3.0. I possessori di PC particolarmente potenti, potranno attivare l'AntiAliasing anche a 8 campioni (forzandolo dal pannello di controllo della scheda video), pur visualizzando il gioco a risoluzioni ben oltre l'HD, come 2560x1600.
Se il vostro computer fa girare bene *Oblivion*, non avrete problemi a godervi fluidamente anche *Risen*.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



La resa del cielo nuvoloso è magistrale.



La Città del Porto è solo apparentemente pacifica.

VUOI UNA MAPPA? CERCALA!

Mentre nella maggior parte dei GdR per PC è presente un sistema di mappatura automatica incluso negli elementi dell'interfaccia, in *Risen* le mappe sono oggetti come tutti gli altri, che vanno trovati prima di poter essere utilizzati. Otterremo quasi subito una mappa di Faranga incompleta e "spartana", ma per averne una più dettagliata occorrerà incontrare la persona giusta. I sotterranei più importanti sono dotati della loro mappa singola, utilissima per non perdersi nei meandri disegnati dai corridoi: spesso, trovarla sarà la prima missione che ci toccherà svolgere prima di dedicarci effettivamente alle altre. Facciamo notare, comunque, che il territorio di Faranga è fortemente caratterizzato e piuttosto circoscritto rispetto ai mondi digitali presentati da altri titoli (primo tra tutti *Oblivion*, ma anche lo stesso *Gothic 3*); basterà scorrazzare per un po' di ore sull'isola e si acquisirà coscienza delle sue fattezze, col risultato che il rischio concreto di perdersi sarà tendente allo zero.



qualche parte, deve anzitutto guadagnarsi la stima dei membri delle varie fazioni che controllano l'isola, così da poter conferire con i loro capi, che vivono in zone chiuse e protette.

Gli schieramenti sono in realtà solamente due. Da un lato c'è la cosiddetta Inquisizione, un ordine militar-religioso che ha la propria sede in un monastero costruito sulle pendici del vulcano, ma che, in occasione dell'emersione dei misteriosi templi, ha esteso il controllo su tutta l'isola; in particolare, sulla sua unica città, chiamata semplicemente "Città del Porto". Dall'altro ci sono i fuorilegge raggruppatisi attorno al vecchio signore dell'isola, scacciato dalla sua posizione di potere dall'avvento dell'Inquisizione: rifugiati in una malsana palude dove tramano la modalità più adatta per riprendere il comando, i seguaci del Don si trovano però, in incognito, anche nella Città del Porto, dove agiscono nell'ombra per ostacolare i piani dell'Inquisitore. Quest'ultimo, Mendoza, è un losco figuro che costringe all'arruolamento nel suo ordine qualunque povero diavolo trovato a vagare per l'isola; d'altro canto il signore, Don Esteban, sembra solo interessato a riavere il potere e adopera qualunque mezzo, compresi i più spicci, per giungere all'obiettivo.
Scegliere tra le due fazioni non sarà facile perché nessuna risulta moralmente più accettabile dell'altra: si tratterà di schierarsi con il male minore, sempre che sia possibile individuarlo. Un criterio maggiormente valido può essere quello relativo alla specializzazione del personaggio: sostenendo il Don, infatti, si avrà accesso a un numero più vasto di abilità collegate al combattimento, mentre sostenendo l'Inquisitore si avrà modo di abbracciare lo studio delle arti magiche.

Lo sviluppo del personaggio

Il protagonista di *Risen* inizia con un punto nelle abilità essenziali di combattimento: spada, bastone, ascia, arco e balestra. Potrà dunque brandire fin da subito qualche semplice oggetto contundente, ma non riuscirà a combinarci molto. Per fortuna,

ACQUA IN BOCCA

Nei giochi della serie *Gothic*, era possibile nuotare per raggiungere qualche isoletta sperduta o magari qualche sorpresa nascosta. In *Risen* tale possibilità non c'è più: il nostro personaggio può guadare i fiumi e camminare in spiaggia nell'acqua bassa, ma se prova a immergersi in quella profonda compare un enorme mostro marino che lo afferra e lo sbatte a riva (peraltro, senza fargli un graffio).

AMMAZZO UN MOSTRO O FACCIO IL RAGÙ?

Una simpatica novità introdotta in *Risen* è la possibilità di comprare ricette per creare cibi anche molto complessi, adoperando una stufa, un fuoco o un calderone, oltre agli appositi ingredienti.
Le pietanze più laboriose hanno effetti paragonabili a quelli delle pozioni più potenti, con l'importante differenza che non serve alcun addestramento per realizzarle.

IL RITORNO DELL'ORCO

Gli Orchi, presenza costante nella serie *Gothic*, in *Risen* fanno qualche comparsata, ma rimangono decisamente ai margini della scena. Sarà più frequente, tra l'altro, incontrarli in ambienti civilizzati, nei quali operano come guardie o mercenari, che non nelle ostili zone selvagge. Va poi sottolineato che il loro aspetto è molto diverso da come solitamente li si immagina: per esempio, non sono verdi, ma rosa.

L'isola di Faranga

1 Il nostro eroe si risveglierà, dopo il naufragio, in questa spiaggia solitaria. Per fortuna troverà la dolce Sara a dargli qualche piccolo aiuto sotto forma di consiglio. La prima cosa da fare è raccogliere un ramo da usare come arma e cercare di farsi largo tra gli avvoltoi di mare che infestano il litorale. Mezzo sepolti dalla sabbia, si trovano diversi cadaveri che conservano alcuni oggetti che ci potranno essere molto utili.

2 La Città del Porto è il più importante avamposto umano dell'isola; è governata dall'Inquisizione, ma al suo interno si trovano, in incognito, vari membri della congrega di briganti che affiancano il Don. Raggiungerla non è così complicato: il problema sarà entrare. Una volta all'interno, non potremo uscire se prima non ci saremo schierati con una delle due fazioni, quindi soppesiamo per bene il momento della visita! (Anche se, a dire il vero, qualcuno sospetta che esista un passaggio segreto adoperato dai contrabbandieri…).

3 Nella palude si rifugiano i sostenitori di Don Esteban, il vecchio signore di Faranga scacciato dalla venuta dell'Inquisizione. Farsi accettare nel campo non sarà facile, ma una volta ottenuta la fiducia degli scagnozzi più influenti si potrà conferire direttamente con il signore, che apparentemente ha un piano per cercare di risolvere il problema dei terremoti e delle tempeste che turbano le acque dell'isola.

4 Il monastero dell'Inquisizione è la sede di questo antico ordine di maghi e guerrieri devoti alla "Sacra Fiamma". Si tratta della fazione più adatta per chi vuole approfondire la magia, ma anche per chi ha un atteggiamento maggiormente "legalistico": l'Inquisitore Mendoza, pur fin troppo eccentrico, sembra avere a cuore le sorti del prossimo. Attenzione: se ci avviciniamo troppo al monastero, verremo "reclutati" senza tanti complimenti, quindi ponderiamo le nostre mosse ed esploriamo prima il resto dell'isola (almeno, quello in cui riusciremo ad arrivare).



La Città del Porto

1 Questo è l'ingresso principale della città. Passarci attraverso all'inizio sarà praticamente impossibile: l'Inquisizione controlla rigidamente le entrate in città e permette il passaggio solamente ai suoi fidati collaboratori. Meglio tentare qualche altra via…

2 … per esempio questa. Qui si trova una seconda entrata in città, più defilata. La guardia ha l'ordine di non far passare nessuno senza autorizzazione, ma basta allungare una piccola tangente per farle voltare lo sguardo dall'altra parte.

3 La caserma cittadina è la sede del locale comando dell'Inquisizione. Il capitano ci darà l'incarico di stanare i seguaci di Don Esteban che si nascondono tra i cittadini e che cercano di seminare zizzania per ripristinare il potere del loro signore. Per un po' potremo fare il doppio gioco, ma a un certo punto dovremo decidere con chi schierarci.

4 Il bordello è una presenza immancabile nelle città marinare. Possiamo visitarlo per usufruire dei servigi di qualche procace fanciulla, ma la proprietaria è anche in grado di darci, dietro pagamento di piccole somme di denaro, preziosi consigli. Senza contare che forse una delle stanze dell'edificio nasconde un segreto davvero interessante…

5 La taverna è gestita da una disinibita ragazza di nome Patty, figlia di un famoso pirata del quale potremo ritrovare il grandioso tesoro. Tendiamo le orecchie anche mentre passiamo di fianco agli avventori abituali: potremo scoprire tra loro i responsabili del contrabbando di preziosi oggetti rinvenuti all'interno delle rovine; oggetti che l'Inquisizione sta cercando a tutti i costi di recuperare.

6 Nella prigione sul molo è "ospitato" un rude pirata, uomo di Don Esteban. L'Inquisizione ci chiederà di estorcergli il nascondiglio del suo oro, mentre gli scagnozzi del signorotto ci incaricheranno di tentare la sua liberazione. Teoricamente è possibile completare entrambe le missioni, ma attenzione: potrebbe capitarci di incontrare di nuovo questo figuro, e forse non sarà in circostanze piacevoli…


3
1
2
4
5
6
NE
E
SE
S




L'orizzonte è spesso solcato da stormi di uccelli in volo.



IL TESORO DEL PIRATA

Una delle quest più interessanti presenti nel gioco ruota attorno al ritrovamento di un tesoro nascosto da un famoso pirata, del quale avremo modo di conoscere la figlia, che ci trascinerà nell'impresa. Non si tratta solo di interpretare una vecchia mappa: il lupo di mare ha nascosto i suoi indizi in giro per tutta l'isola, e in più sarà anche necessario cercare un modo per evitare la terribile trappola che protegge il bottino.

IL CERCATORE D'ORO

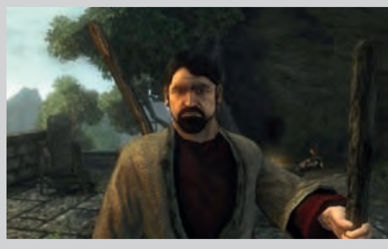
Per creare armi e gioielli tramite l'abilità da fabbro, è necessario avere buone materie prime. Un ottimo sistema è recuperarle personalmente, adoperando un piccone su una vena metallifera. È necessario, però, aver ricevuto insegnamento nella relativa abilità, e non è facile, dato che durante la nostra partita abbiamo incontrato un solo addestratore, peraltro a rischio di uccisione.

IL TELETRASPORTO

In *Risen* la necessità di camminare è stata drasticamente ridotta rispetto a quel che succedeva nei primi due *Gothic*: già nella prima parte del gioco, infatti, verremo in possesso di rune di teletrasporto capaci di farci arrivare istantaneamente in varie zone di Faranga. Una missione consiste proprio nel recuperare tutte e quattordici queste rune: con il set completo potremo andare praticamente ovunque in un baleno.

UN MONDO DI GEMELLI

Il motore grafico di *Risen* è una versione modificata di quello alla base di *Gothic 3*: il suo aspetto è decisamente evocativo e affascinante e il suo peso in termini di hardware non così eclatante per i PC attualmente in circolazione. Risultano apprezzabili, in particolare, le animazioni degli elementi naturali, le particelle sospese nell'aria, i fumi neri emessi dal colossale vulcano, i colori del cielo nei diversi momenti della giornata e nelle diverse condizioni atmosferiche. Meno appropriata risulta la resa dell'elemento umano: le case sono eccessivamente squadrate e piene di spigoli e gli interni sono arredati in modo essenziale. Per non parlare, poi, degli umani stessi: i personaggi sono poco curati, dotati di proporzioni poco plausibili, pieni d'incertezze a livello di animazione. Senza contare che i modelli tendono a ripetersi con frequenza, persino tra i PNG dotati di una certa importanza. Anche i casi di compenetrazione tra poligoni e gli oggetti sollevati in volo sono, purtroppo, all'ordine del giorno.




Durante la notte, i cittadini vanno a dormire, ma le guardie sono sempre all'erta.

ogni creatura uccisa e ogni missione risolta si traducono nel guadagno di punti esperienza, che accumulandosi portano il nostro a raggiungere nuovi livelli.

Ogni passaggio di livello ha due conseguenze: da un lato aumentano i punti ferita del protagonista, dall'altro vengono messi a disposizione del medesimo dieci punti con cui addestrare qualche sua abilità o migliorare qualche sua caratteristica. I valori principali che determinano il personaggio sono tre: forza, destrezza e saggezza. La prima definisce il danno effettuato dalle armi in corpo a corpo, la seconda quello con le armi a distanza e la terza quello degli incantesimi.

I punti ferita, come già scritto, aumentano automaticamente con il crescere dei livelli; le tre caratteristiche di base, nonché l'energia magica (Mana) necessaria per lanciare gli incantesimi, vanno invece aumentate spendendo i punti abilità ottenuti al passaggio di livello. Questi ultimi possono essere utilizzati anche per migliorare qualche abilità specifica: per esempio, l'uso delle armi, delle rune o dei cristalli magici, o anche l'abilità di muoversi nelle ombre o

> "Il combattimento è basato sia sulle abilità del personaggio, sia su quelle del giocatore"

di scassinare serrature o di creare pozioni e pergamene. Ogni addestramento richiede l'intervento di un personaggio adeguato, nonché il pagamento di una consistente somma di denaro; mentre è abbastanza facile trovare un addestratore per l'aumento delle caratteristiche di base, per alcune abilità il primo vero problema sarà trovare qualcuno disposto a insegnarcele. La scelta della fazione andrebbe fatta tenendo presente proprio questo criterio.

Il sistema di controllo e il combattimento

Come tutti gli altri giochi di Piranha Bytes, *Risen* ha una visuale rigorosamente in terza persona, da dietro le spalle. Il mouse gestisce la direzione dello sguardo, mentre i movimenti vengono controllati tramite i consueti tasti WASD. Premendo la barra spaziatrice si effettua un salto, oppure un'arrampicata se il personaggio si trova davanti a una parete liscia su cui è presente qualche sorta di appiglio.

Il tasto CTRL gestisce il movimento furtivo, che però deve prima essere appreso da un addestratore. Quando compare su schermo qualcosa con cui è possibile interagire, il gioco lo segnala tramite la scritta con il nome dell'oggetto o della creatura: sarà sufficiente un clic con il tasto sinistro del mouse per attivare l'interazione predefinita (se è un personaggio non giocante parte un dialogo; se è un oggetto lo si raccoglie; se è una porta la si apre, eccetera).

Quando ci si avvicina a una creatura ostile, questa emetterà un verso di minaccia, dandoci qualche secondo per allontanarci se non siamo del tutto pronti allo scontro: ci basterà restare fermi o continuare ad avanzare per far partire il combattimento (gli umani ostili, però, attaccano senza alcun avvertimento). Il tasto centrale del mouse fa sfoderare l'arma; i colpi sono gestiti tramite





Gli Orchi sanno essere ottime guardie.

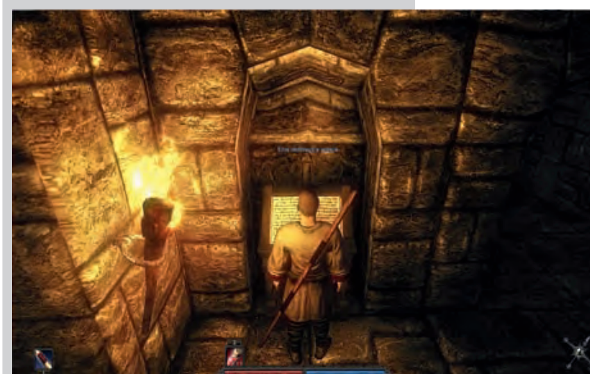








E SE ASSUMESSIMO UNO SCRITTORE?



Una mancanza costante nei giochi di Piranha Bytes è quella dell'elemento scritto, e purtroppo *Risen* non fa eccezione. Anche qui non c'è praticamente nulla da leggere: il diario è essenziale e si limita a presentare il dialogo connesso alla missione selezionata; i libri ci possono far scoprire qualcosa, ma tutto viene rappresentato a livello puramente astratto, senza che sia mai possibile affondare gli occhi, anche solo per un istante, in un trattato di alchimia o in un libello sulla situazione politica di Faranga. I libri sono da sempre lo strumento principale con cui i programmatori costruiscono il background dei mondi in cui sono ambientati i loro giochi: privi di questo elemento essenziale, i prodotti di Piranha agiscono sullo sfondo di ambientazioni eccessivamente generiche e poco approfondite. Si tratta di un peccato non certo veniale per una collana di GdR ormai così prestigiosa: restiamo in attesa del salto di qualità "letterario".

ATTENZIONE ALLE CORONE!

Quando vagate per le lande di Faranga, badate bene di raccogliere e conservare le piante chiamate "Corona dell'eroe": sono un ingrediente fondamentale per creare pozioni in grado di aumentare permanentemente gli attributi del personaggio. Vale la pena addestrarsi al massimo nell'alchimia solo per creare queste pozioni, anche perché tramite esse è possibile portare gli attributi oltre 100, il valore massimo raggiungibile con gli altri metodi.

IL SONNO DEI GIUSTI

Attivando un letto, l'eroe si sdraia e comincia a dormire: è possibile scegliere di farlo risvegliare in determinati momenti del giorno o della notte. Dormire è un ottimo sistema per recuperare punti ferita ed energia magica e anche per trascorrere le ore notturne, durante cui la visibilità è molto ridotta. Attenzione, però: il letto deve essere stato regolarmente affittato, oppure deve essere lontano dagli occhi indiscreti del proprietario.

il clic sinistro, le parate tramite il clic destro. L'esito del combattimento, anche a livello puramente visivo, sarà determinato anzitutto dal livello di addestramento del nostro alter ego: ciascun punto acquisito nell'abilità con un'arma sblocca una nuova mossa, che può essere attivata tramite una sequenza d'attacco che contempli più colpi concatenati.

A un certo punto, ci verrà data la possibilità di effettuare un veloce contrattacco tramite un rapido clic destro, oppure di "caricare" i colpi tenendo premuto a lungo il tasto sinistro, così da aumentare il danno inferto. Fondamentali, però, sono anche il tempismo e la prontezza di riflessi: le mosse dell'avversario possono interrompere sul più bello le nostre combo, quindi il vero segreto è calibrare i movimenti su quelli del nemico, quasi in una sorta di "danza violenta". Il combattimento, in *Risen*, è dunque basato sia sulle abilità del personaggio, sia su quelle del giocatore: a quest'ultimo, in particolare, è richiesto un impegno notevole, soprattutto in alcune occasioni, e il fatto che l'esito di uno scontro dipenda maggiormente dal tempismo dei movimenti che non dai valori statistici dà al gioco una componente di "agonismo" che è solitamente del tutto assente da questo genere di prodotti, ma che è, anch'essa, tipica dei giochi di Piranha.

Abbassare il livello di difficoltà a Facile non risolve il problema: *Risen* è, come i suoi predecessori, un GdR atipico, fortemente improntato all'azione, poco adatto a chi cerca qualcosa di rilassante o a chi ama studiarsi il regolamento per costruirsi un personaggio invincibile. Qualunque scelta si faccia per il proprio alter ego, questi sarà sempre del tutto impotente se non avrà alle spalle un giocatore capace di muoverlo con perizia.

Il mondo e la trama

Che le passeggiate su Faranga non siano esattamente l'occasione migliore per guardare qualche panorama (come si può fare, per esempio, in *Oblivion* di Bethesda, capolavoro del GdR a esplorazione libera), lo testimonia la struttura del mondo di gioco, che è solo apparentemente disponibile fin dall'inizio nella sua interezza.

L'attenta disposizione dei mostri, la cui potenza non è regolata su quella del personaggio, e di barriere magiche o fisiche, impedisce in realtà l'accesso a determinate zone, che diventano disponibili solo quando richiesto dall'avanzamento della trama. Quest'ultima è suddivisa in capitoli: al termine di ciascuno, il mondo viene in parte ripopolato dai mostri e vi vengono innestate variazioni coerenti con i contemporanei sviluppi narrativi. Questo è uno dei pregi maggiori dei giochi di Piranha Bytes: la vicenda narrata al loro interno, pure solitamente di scarsa originalità (e *Risen* non fa eccezione), anziché dipanarsi in ambientazioni diverse tra loro concatenate, si sviluppa nel mondo tratteggiato nella sua totalità fin dall'inizio della partita; mondo che, quindi, acquista un aspetto estremamente dinamico e realistico (anche se ogni evento è rigorosamente previsto e programmato dagli autori, ossia scriptato).

Contribuisce al realismo anche l'ottima Intelligenza Artificiale, pure mutuata quasi del tutto dalla serie *Gothic*: i personaggi non giocanti hanno le loro routine quotidiane, si alzano dal letto, lavorano, fanno pausa per mangiare, alla sera vanno a dormire. Se entriamo nella loro casa ci chiedono di uscire, se sguainiamo un'arma o prepariamo un incantesimo ci chiedono di tenere a posto le

CADUTE E ARRAMPICATE

La possibilità di arrampicarsi, scomparsa in *Gothic 3*, è stata reintrodotta a grande richiesta in *Risen*: scalare le montagne è il modo migliore per trovare scorciatoie o anche aree nascoste. Il problema, spesso, è riuscire a scendere; per fortuna, un'apposita abilità, denominata "atletica", può aiutarci ad attenuare le ferite causate dalle cadute.

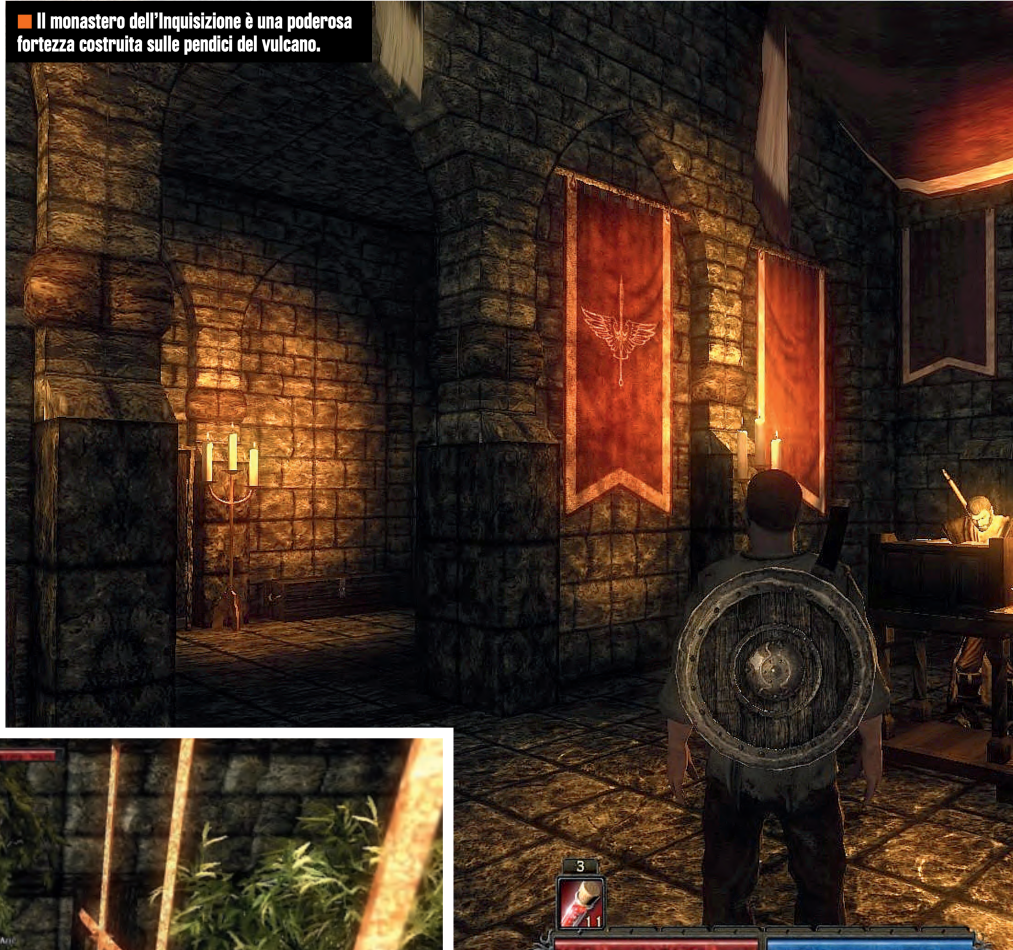
IL GIOCO DELLO SCASSINATORE

Di fronte a un baule o a una porta chiusi a chiave, il nostro eroe ha due possibilità. Se conosce l'arte dello scassinamento e possiede un grimaldello, può tentare di aprire fisicamente la serratura. Scatterà a questo punto un mini-gioco del tutto simile a quello presente nei primi due *Gothic*: bisognerà indovinare una combinazione di varie rotazioni destra-sinistra, ricominciando da capo ogni volta che si effettua la mossa sbagliata. Può anche succedere, in caso di errore ripetuto, di rompere il grimaldello; per fortuna in giro se ne trova una gran quantità, anche in vendita. La seconda possibilità è usare la magia: un incantesimo runico ha come conseguenza proprio l'apertura di qualunque serratura. E se non conosciamo le arti arcane, possiamo sempre affidarci a un'infallibile pergamena.









Il monastero dell'Inquisizione è una poderosa fortezza costruita sulle pendici del vulcano.

IL BORDELLO CENSURATO

Come in *Gothic II*, anche in *Risen* nella città portuale c'è un bordello, nel quale è possibile acquistare i servigi di una procace fanciulla. Nel titolo originale, però, le evoluzioni dei due amanti erano rappresentate tramite un ammiccante filmato offuscato; in *Risen*, invece, lo schermo si annerisce e basta. Se non altro, l'incontro frutterà al nostro eroe qualche punto esperienza.



Purtroppo, *Risen* presenta alcuni problemi di compenetrazione tra poligoni.

LA SAGGEZZA VIEN LEGGENDO

Nel mondo di *Risen* non esiste nessun addestratore in grado di aumentare la saggezza: come fare? Semplice: questa caratteristica cresce ogni volta che si legge un libro o una tavoletta di pietra antica. I primi si trovano ovunque nelle aree civilizzate (e possono essere letti anche se il proprietario è presente), le seconde si rinvengono nei sotterranei e nei templi.

mani e così via. Anche i mostri si comportano in modo diverso secondo la razza: i lupi, per esempio, sono attirati dai cadaveri e quindi possono essere allontanati dalla loro posizione uccidendo un altro mostro entro una certa distanza dalla medesima. I dialoghi sono, come di consueto, interamente parlati e brillano non tanto per lunghezza o ricchezza di tematiche, quanto per la loro pertinenza con il contesto; le possibilità di scelta sono limitate (ruotano tutte attorno alla scelta iniziale tra il Don e l'Inquisitore), ma, quando presenti, si risolvono in aut-aut concretamente pesanti, capaci di influenzare tutto il resto della partita.

Magia e altre attività

Il combattimento, in *Risen*, non è l'unico modo per disfarsi dei nemici: esiste anche la magia. Gli incantesimi offensivi sono creati dai cosiddetti "cristalli" e sono di tre tipi: la classica palla di fuoco, il proiettile magico e la saetta gelata. La gestione del loro utilizzo è del tutto simile a quella delle armi: esistono dieci livelli di apprendimento per ciascuno e ogni nuovo livello aumenta il danno inferto e riduce il tempo di preparazione.

Gli incantesimi inoffensivi provengono, invece, dalle cosiddette "rune": queste possono essere di tre livelli differenti ed è necessario avere l'addestramento adeguato per impiegarle. Gli effetti provocati dagli incantesimi delle rune sono diversi: uno, molto utile, crea un campo luminoso per illuminare gli spazi bui, un altro permette di levitare per brevi periodi, un altro ancora trasforma il protagonista in un insetto capace di passare all'interno di piccoli pertugi. Va sottolineato che ogni incantesimo può essere adoperato da chiunque, se è sotto forma di pergamena: un'apposita abilità, molto semplice da imparare, consente la creazione di pergamene tramite uno scrittoio e pochi ingredienti. Un procedimento simile è quello richiesto per la creazione di pozioni e di armi, ma è sempre necessario essere addestrati nelle relative abilità. Infine, non mancano le opzioni per chi ama l'approccio silenzioso: un'abilità gestisce il movimento furtivo, altre si occupano del borseggio e dello scassinamento, che avviene tramite un minigioco del tutto simile a quello presente nei primi due *Gothic*.

Tirando le somme

Risen è un GdR decisamente interessante. La sua giocabilità, pur viziata forse da



Le lande di Faranga sono popolate dalle creature più varie e spaventose.





IL COMMERCIO



Quando il nostro alter ego chiede a un mercante di commerciare, compare un'apposita interfaccia che mostra a destra l'inventario dell'eroe e a sinistra quello del suo interlocutore. Trascinando gli oggetti nelle due finestre in alto, si potrà proporre la vendita o l'acquisto dei medesimi; in caso di disparità di valore, ci sarà lo scambio anche di una somma di denaro. Ogni oggetto può essere venduto a ogni mercante; gli oggetti da acquistare, invece, sono organizzati sulla base della professione del venditore (i fabbri offrono armi, gli alchimisti pozioni eccetera).
È consigliabile tornare a far visita a ogni mercante in corrispondenza del cambio di capitolo, dato che nel suo inventario compariranno nuovi oggetti più potenti.

VERSIONE DA COLLEZIONISTI

La versione "Collector" includerà una mappa di Faranga, la colonna sonora, un "making of", un artbook e - addirittura - un codice per partecipare alla beta del prossimo gioco di Piranha.

L'EROE ENIGMISTA

Alcuni dungeon sembrano non consentire il proseguimento oltre un certo punto: una barriera magica, una trappola mortale o un ponte levatoio alzato impediscono l'esplorazione. A volte sono solo delle barriere per evitare si visitino zone previste per momenti successivi della trama, ma nella maggior parte dei casi basta aguzzare l'ingegno: una leva, un interruttore nascosto o l'uso accorto di alcuni incantesimi possono aprirci la strada.

RITORNO AL PASSATO

L'uscita di *Risen* può essere una buona occasione per dare una nuova possibilità al precedente titolo di Piranha Bytes, il controverso *Gothic 3*. Si tratta di un gioco caratterizzato da una enorme vastità e da potenzialità considerevoli, tanto da aver meritato un 9 su queste pagine; eppure, è stato messo da parte da una gran quantità di giocatori a causa dei suoi mille iniziali problemi tecnici, frutto di una pubblicazione affrettata e di ambizioni certamente eccessive da parte degli autori. GMC ha avuto la (s)fortuna di provarlo su una delle poche configurazioni con cui il gioco non presentava problemi. Nel corso degli anni, comunque, gli appassionati, sostenuti da JoWooD, si sono dati da fare: da qualche mese è disponibile per il download gratuito una colossale "Community Patch" da più di 800 MB, che risolve gran parte delle inconsistenze presenti nel titolo e che aggiunge anche nuove funzionalità. Se volete saperne di più, puntate il browser su **www.g3cpt.eu**

un'azione eccessivamente adrenalinica, scorre senza grossi intoppi, soprattutto nella prima parte, che è, come spesso succede, quella meglio realizzata. Inserirsi nei giochi di potere tra il Don e l'Inquisitore e avere la possibilità di far pendere la bilancia da una parte o dall'altra è entusiasmante, come lo è il passo immediatamente successivo, che ci vede finalmente capaci di entrare quasi ovunque e di esplorare tutta l'isola, almeno nella sua parte esterna. D'altro canto, le missioni della seconda parte del gioco sono estremamente lineari e contemplano, come unica possibilità di scelta, la modalità con cui uccidere il nemico.

Risen è tecnicamente stabile e completo, se si escludono alcune incertezze grafiche di cui trattiamo meglio altrove in queste pagine, e la longevità è buona, dato che il completamento della campagna è in grado di occupare più di sessanta ore. Forse, paradossalmente, il lato migliore del gioco, ossia la rinuncia alla concorrenza con i grandi capolavori dell'esplorazione libera e il suo ritorno alle origini della saga di *Gothic*, è anche il suo punto debole più evidente.

> **"È un GdR atipico, fortemente improntato all'azione"**

Non c'è nulla di quel che si trova nell'ultima fatica di Piranha Bytes che non fosse già presente in *Gothic* e in *Gothic II*; anzi, in alcuni momenti sembra davvero di trovarsi di fronte a un remake del primo capitolo (nel campo palude occupato dai banditi) o del secondo (nella città portuale). Se gli autori non riescono a produrre alcunché di valido, se non ripetendo all'infinito gli stessi schemi, non andranno molto al di là di dove sono arrivati.

Godiamoci *Risen*, ma speriamo che in futuro i suoi sviluppatori sappiano rinnovarsi mantenendo, nei propri prodotti, la qualità e quel tocco di "genuino" che spesso manca nei grandi colossal d'Oltreoceano.

Mosè Viero

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Gothic II, Ago 03, 8
Il secondo capitolo della serie *Gothic* è il gioco più simile in assoluto a *Risen*, e ha il vantaggio di poter girare anche su computer poco potenti.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Apr 06, 9
È molto diverso da *Risen*, ma il capolavoro di Bethesda rappresenta tuttora il meglio dei GdR fantasy a esplorazione libera.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Piranha Bytes** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://risen.deepsilver.com/game/index_it.html**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB compatibile PS 3.0, 2,5 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

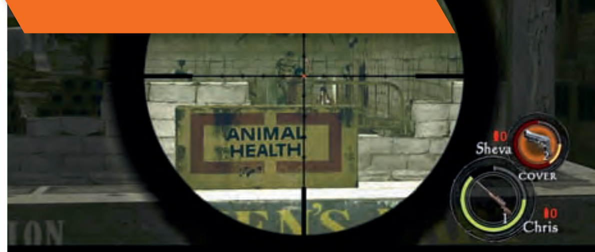
- Giocabilità scorrevole e collaudata
- Mondo credibile e reattivo
- Buona cura dei dettagli

- Combattimenti eccessivamente "agonistici"
- Scarso spessore letterario
- È troppo simile ai primi due *Gothic*

***Risen* non brilla per originalità e sembra, anzi, quasi un remake dei titoli precedenti degli stessi autori; eppure la sua giocabilità scorre senza grosse sbavature ed è in grado di regalare molte ore di divertimento. Consigliato a tutti gli appassionati del genere.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	8	6	7




Questa era una splendida ragazza che appariva indifesa...


Quando i nemici cadono a terra, è necessario un bel calcio in faccia per evitare che si rialzino.

GENERE: SURVIVAL HORROR

RESIDENT EVIL 5

Torna la paura su PC con *Resident Evil*. E questa volta Capcom lo ha convertito a dovere.

IN ITALIANO

Resident Evil 5 è sottotitolato in italiano. Sono nella nostra lingua anche manuale, confezione e testi a video, mentre il parlato rimane in inglese.



CON il quarto capitolo (apparso su PC nel 2007), la serie di videogiochi diventata ormai sinonimo di survival horror, *Resident Evil*, ha fatto un netto cambio di marcia: la visuale isometrica è stata abbandonata in favore di una più moderna telecamera alle spalle del personaggio, e gli enigmi si sono tanto assottigliati da essere paragonabili a quelli presenti in un FPS come *Doom*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Modifiche sostanziali, che si sono rivelate da subito azzeccate, sebbene la saga abbia in parte abbandonato la propria vena iniziale per avvicinarsi a piccoli passi a uno sparatutto in terza persona. L'anima del titolo originale è rimasta però invariata, con tanto di armi cui eravamo abituati dai primi capitoli o di piantine sparse in ogni dove per curare il protagonista, per non parlare del luccichio degli oggetti fondamentali per l'avventura, che li rendeva riconoscibili in mezzo ai fondali ricchi di dettagli.

Resident Evil 4 è dunque rimasto una pietra miliare, almeno nella sua incarnazione su console. Nell'edizione PC, infatti, l'eccellente sistema di illuminazione dinamico era misteriosamente sparito (anche se poi è riapparso tramite patch) e non era supportato il mouse: sia per girare lo sguardo, sia per muoversi, era necessario usare la tastiera (o un joypad); e questo problema non è stato ufficialmente risolto.

Quando è arrivato in redazione *Resident Evil 5*, l'eccitazione era pari alla preoccupazione: indubbiamente, il quinto episodio è un ottimo titolo su Xbox 360, ma temevamo che la conversione per PC fosse stata presa sottogamba dagli sviluppatori. Fortunatamente, le critiche sono servite a qualcosa e questa volta anche i possessori di un computer hanno avuto la considerazione che meritano. Il gioco è, a tutti gli effetti, identico alla controparte console dal punto di vista tecnico: la stessa grafica eccellente, le medesime animazioni facciali (che sono veramente notevoli) e identico sonoro.

> "L'innovazione più importante è la presenza di una compagna"

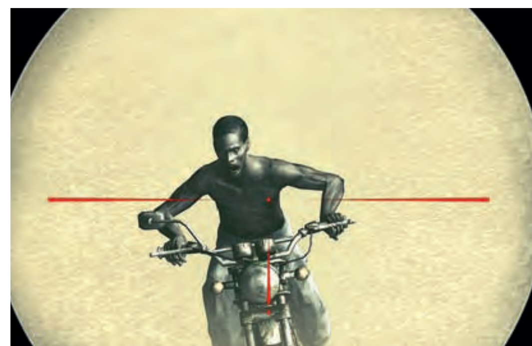
La tastiera e il mouse sono supportati come si conviene, anche se per un simile titolo il joypad rimane la scelta migliore, a parere di chi scrive.

Un lavoro come si deve, ma non ci si doveva aspettare di meno. Se, nel caso di *RE 4*, Capcom poteva addurre la scusa – nemmeno troppo campata in aria – della difficoltà di convertire un motore da GameCube o PlayStation 2 al PC, questa volta non si poteva inventare nulla, considerato che trasportare un gioco da Xbox 360 a PC è molto semplice.

Appurato che la conversione è stata realizzata come si deve, possiamo dedicarci ad analizzare il gioco in sé. Come prima cosa, va sottolineato che *Resident Evil 5* non rappresenta un passo in avanti per la serie come lo è stato il 4. I due ultimi capitoli, infatti, condividono il medesimo approccio e lo stile grafico, e l'unica innovazione degna di nota è la presenza di una compagna durante tutto il corso dell'avventura. Una soluzione

ANCHE LE DIRECTX 10

È dall'uscita di *Lost Planet* per PC che Capcom ha abituato i suoi clienti a includere due eseguibili nei suoi giochi, uno dedicato alle schede DirectX 9 e il secondo a quelle DirectX 10. Nonostante i nostri sforzi, però, non siamo riusciti a cogliere differenze visive degne di nota fra i due "motori" di *Resident Evil 5*, che appaiono praticamente identici. Non che la cosa ci stupisca, considerato che la maggior parte dei giochi DX 10 non offre significativi miglioramenti visivi. Se, però, di solito siamo abituati a vedere un deciso calo del frame rate utilizzando le librerie più recenti, in questo caso la differenza è limitata a pochi punti percentuali (nel nostro caso 2 FPS circa), a volte a favore delle DirectX 9 (nel benchmark statico), a volte delle DX 10 (nel test dinamico).



COOPERARE, CHE PASSIONE

Da soli, *RE 5* è veramente un gran gioco, ma affrontare l'avventura insieme a un compagno in carne e ossa lo rende anche migliore. Anche solo per le discussioni che nascono fra i due giocatori, per chi deve accaparrarsi soldi e munizioni.





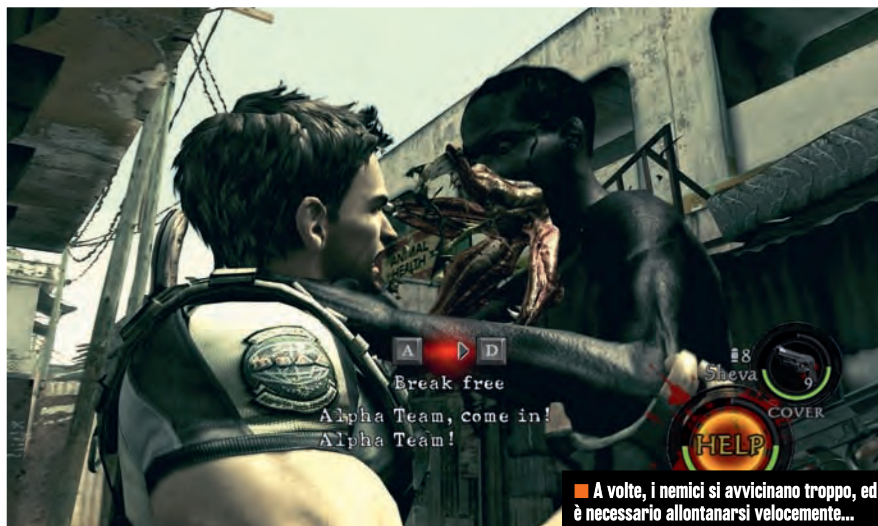


ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Resident Evil 5 non si può definire particolarmente snello, anzi, è in grado di impensierire anche configurazioni piuttosto spinte, per lo meno quando si sale con la risoluzione e si attiva l'AntiAliasing. Sul nostro Acer Predator (dotato di 4 GB di RAM, CPU quad core e due GeForce 9800 GTX in SLI), il frame rate era nettamente inferiore ai 60 FPS, quando spingevamo il gioco al massimo del dettaglio alla risoluzione di 1920x1080 e attivando l'AA4x, con una media che oscillava fra i 40 e i 45 FPS (secondo il benchmark selezionato). Disattivando l'AA, si guadagnavano circa 5 FPS, mentre scendendo con la risoluzione a 1280x720, si stava tranquillamente sopra i 60 FPS. Su configurazioni meno potenti (CPU dual core e scheda grafica Radeon 4870), è stato necessario scendere a dei compromessi anche con la qualità dell'immagine. In ogni caso, sino a che il frame rate rimane sopra i 30 FPS, *RE 5* è fluido e giocabile.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



A volte, i nemici si avvicinano troppo, ed è necessario allontanarsi velocemente...



... o sperare che intervenga tempestivamente la vostra compagna di sventura.

GIRA LA MODA

Come da tradizione, una volta finito *RE 5* sarete stimolati a rigiocarlo, anche più volte. Non solo si sbloccheranno nuove armi e costumi per i personaggi, ma anche dei particolari effetti di post processing che vi permetteranno di godervi la grafica filtrata in maniera particolare: potrete per esempio gustare l'avventura in bianco e nero, come nei vecchi film horror, o attivare il Noise, che simula la grana della pellicola.

IL CONSUMISMO DEI VIDEOGIOCHI

Mano a mano che farete fuori avversari ed esplorerete a fondo le aree di *Resident Evil 5*, raccoglierete preziosi e denaro contante. Sebbene ogni angolo del mondo di gioco sarà infestato solo ed esclusivamente da gente con cattive intenzioni, fra un livello e l'altro riuscirete a fare un salto al negozio. Qui potrete vendere i preziosi raccolti, e spendere i soldi ricavati in nuove armi, corazze e munizioni. Naturalmente, dovrete considerare sia il vostro inventario, sia quello della vostra compagna.

intelligente, dal momento che permette di godersi la Campagna in multiplayer cooperativo, aiutati da un amico che prenderà il controllo della partner.

Il fatto che nulla venga stravolto non è di per sé negativo: bastano pochi livelli per apprezzare le tante finezze che i programmatori giapponesi hanno studiato per appagare i giocatori. Il primo aspetto che affascina è il ritmo della vicenda, che alterna momenti di "calma" a situazioni in cui l'adrenalina pomperà al massimo. All'inizio, forse, si rischierà di abbandonare l'avventura, soprattutto se si imposta un livello di difficoltà elevato. Di solito, i videogiochi tendono a guidare il giocatore abituandolo gradualmente alle varie situazioni e aumentando per gradi la difficoltà. Nel caso di *RE 5* questa regola non scritta è stata ignorata: si inizia combattendo contro decine e decine di nemici che spunteranno da ogni angolo. Gli zombi non brillano per intelligenza, ma quando attaccano in massa è difficile riuscire a sopravvivere, anche perché, oltre a doversi difendere, è necessario fare economia di munizioni, ed esplorare l'ambiente alla ricerca di cartucce.

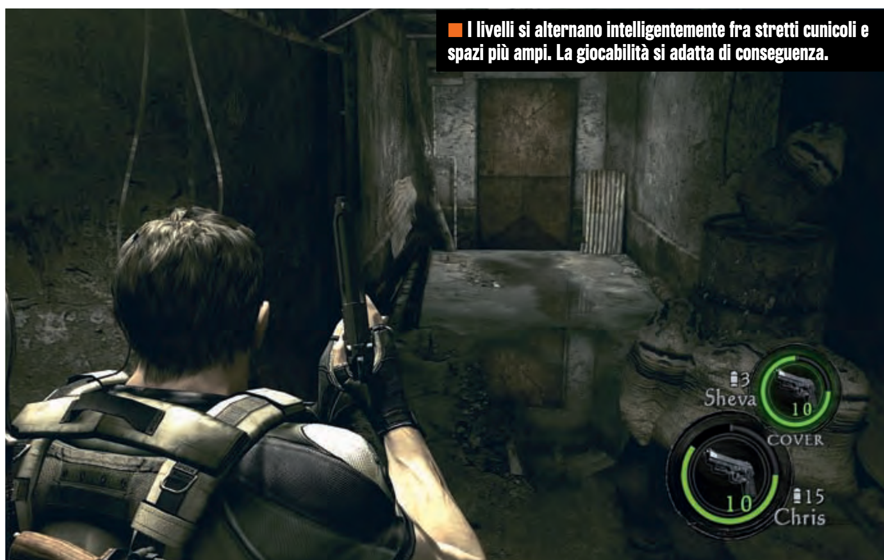
Se avrete la forza di superare questo primo impatto un po' duro, scoprirete che la curva di difficoltà si addolcisce, pur senza mai diventare tanto semplice da annoiare. Anche perché, dopo il primo approccio, inizierete ad apprezzare le potenzialità che offre la presenza della partner: vi aiuterà quando sarete bloccati da qualche nemico, vi curerà quando la vostra energia sarà sotto il livello di guardia (a patto che abbia delle piantine verdi con sé) e, in un certo senso, estenderà il vostro inventario. Potrete infatti scambiarvi armi e oggetti in qualsiasi momento (svolgendo un po' la funzione dei bauli nei primi capitoli della saga), con il vantaggio che vi starà sempre al fianco. Naturalmente, sarà fondamentale ricambiare le gentilezze quanto sarà lei a trovarsi in difficoltà, magari per aver finito le munizioni.

La presenza della compagna di sventura, infine, aggiunge un minimo di strategia all'azione: terminati i livelli, dovrete decidere quali armi tenervi e quali passare alla ragazza, se aggiornare le vostre o le sue; durante le partite, poi, sceglierete se tenere per voi gli oggetti che incontrerete lungo il cammino o se consegnarli in mano sua. Come è facile immaginare,

TUTTO GIRA ATTORNO A LIVE

Su Xbox 360 il servizio online Live è praticamente un must, tanto che secondo Microsoft, su 30 milioni di possessori della console, ben 20 milioni hanno un account, e una buona fetta di questi possiede quello Gold, a pagamento, fondamentale per il gioco online. Su PC siamo più fortunati: Games for Windows LIVE è infatti completamente gratuito. Pian piano si sta diffondendo e giochi di grosso richiamo, come *GTA 4* e *Resident Evil 5* (ma la lista è ben più lunga) lo richiedono esplicitamente per il gioco online.

ANDAMENTO LENTO
La serie di *Resident Evil* è nota per i movimenti lenti e legnosi dei personaggi. Non è un errore dei programmatori, ma una precisa scelta che serve ad aumentare la tensione, soprattutto quando ci si trova accerchiati da zombi affamati di materia grigia. Nonostante il passaggio alla terza persona introdotto nel quarto episodio, i movimenti sono rimasti tali, e potrebbero dare fastidio a chi non ha mai dato una chance ai precedenti capitoli.



I livelli si alternano intelligentemente fra stretti cunicoli e spazi più ampi. La giocabilità si adatta di conseguenza.


La mutazione non ha coinvolto solo la popolazione: anche i cani sono stati contagiati dal temibile morbo.



In alcune situazioni, bisognerà anche usare un minimo di materia grigia. Niente di troppo complesso, in ogni caso.



Alcuni elementi sono invariati dai precedenti episodi, come i barili da distruggere per recuperare munizioni.

non è saggio intascarsi tutte le cartucce e lasciarne priva la collega, a meno che non vogliate fare tutto da soli e impazzire per cercare di tirarla fuori dagli impicci a ogni metro. Se giocate in cooperativa, inoltre, la questione si farà più intrigante, fosse solo per i battibecchi su chi si deve accaparrare i vari bonus sparsi in giro o lasciati dagli avversari abbattuti. E anche per la possibilità di coordinarsi, invece che sperare che l'Intelligenza Artificiale si comporti in maniera adeguata (ma va detto che, escludendo rare situazioni, l'intelligenza della socia computerizzata è più che adeguata).

Per quanto concerne gli enigmi, siamo lontani dai fasti dei primi capitoli: *Resident Evil 5* è centrato sull'azione,

"Si controlla alla grande anche con mouse e tastiera"

e solo raramente si dovrà spremere la materia grigia. Anche la ricerca di chiavi per aprire le porte è rimasta confinata ai ricordi: tutto è piuttosto lineare, e al massimo, bisognerà azionare qualche leva, ma mai impazzire per superare qualche punto. Per uccidere i mostri più grossi, gli spaventosi boss di fine livello, basterà essere abili. Non ci sarà da elaborare chissà quale strategia, ma sarà necessario disporre di un numero adeguato di munizioni e armi sufficientemente potenti per avere la meglio.

Nonostante lo schema di gioco sia piuttosto semplice, la formula continua a funzionare alla grande. Sarà per la splendida resa grafica: pur con qualche texture in bassa risoluzione, il motore di *Resident Evil 5* è notevole, soprattutto per quanto concerne la resa dei volti e delle loro espressioni. La prima volta che osserverete uno degli avversari trasformarsi da uomo a mostro, rimarrete letteralmente impietriti dalla sua espressione terrorizzata e carica di sofferenza. E se non sarete lesti con la pistola, rischierete anche di peggio.





■ Non mancheranno i soliti bonus da scovare per aumentare il Punteggio Giocatore di Games for Windows LIVE.



■ Alcuni mostri sono in grado di disturbare gli animi più sensibili.



Proseguendo nell'avventura, inoltre, ci si stupisce costantemente per le nuove trovate di cui è ricco il gioco, che si tratti di qualche gigantesco mostro o semplicemente di un avversario un po' più coriaceo degli altri. Senza contare che i fan di *Resident Evil* saranno curiosi di sapere cosa si sono inventati questa volta gli sceneggiatori, che da anni aggiungono tasselli a un enorme e apparentemente infinito puzzle. L'unico rammarico è che, a nostro avviso, in *Resident Evil 5* la sceneggiatura è fin troppo seriosa, ma si tratta di una considerazione estremamente personale. Di sicuro, se vi è piaciuto l'approccio del precedente episodio, non rimarrete delusi. Se, poi, *RE 4* l'avevate visto solo su PC, vi sembrerà di trovarvi di fronte a un capolavoro, e non solo perché il gioco è apparentemente privo di bug, funziona senza problemi e si controlla alla grande anche con mouse e tastiera: sono infatti stati implementati gli Obiettivi che tanto fanno impazzire i possessori di Xbox 360. E per una volta, gli Obiettivi sono qualcosa che vi stimolerà a sperimentare. Per esempio, prenderete dei punti se colpirete alla testa un nemico mentre starà saltando, o se parerete una freccia usando solamente il coltello: tutte azioni che magari non vi verrebbe nemmeno in mente di tentare, se non dando uno sguardo alla lista degli Obiettivi.

Brava Capcom, insomma, che finalmente ha dimostrato di tenere in debita considerazione anche i giocatori PC. Chissà, magari in futuro scopriremo che verranno introdotti i contenuti scaricabili visti su Xbox 360, e che su computer sono per ora assenti.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

***Resident Evil 4*,**
Apr 07, 7½
Se vi piace il survival horror, non avete molte alternative su PC. *RE* è stato convertito male, ma la patch risolve qualche problema e la qualità del gioco è innegabile.

***Dead Space*,**
Dic 08, 8½
Un ottimo gioco horror, che vi farà saltare spesso sulla sedia. Se potete, giocatelo in inglese.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.residentevil.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 8 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, connessione Banda Larga, joypad**
- Multiplayer **Internet**

- **Eccellente conversione**
- **Obiettivi intriganti**
- **Splendida modalità cooperativa**

- **Motore grafico non proprio snello**
- **Non adatto a stomaci deboli**
- **Non è un cambiamento drastico come lo fu *RE 4***

Un'eccellente conversione che nulla aggiunge all'originale per console, ma che non si posiziona certo a un livello inferiore. *Resident Evil 5* è uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Finalmente Capcom tiene il PC in debita considerazione!

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TENSIONE	MODALITÀ COOP
9	8	8	8	8	9





Per giocare in quattro l'ideale è una grossa TV in formato 16:9. Su un piccolo monitor diventa difficile leggere tutto.

GENERE: GIOCO MUSICALE

GUITAR HERO WORLD TOUR

Ma chi ha detto che i videogiochi portano a isolarsi?

IN ITALIANO

Menu e manuale sono in italiano, ma esclusa una canzone dei Negramaro, tutti i testi dei brani contenuti in *Guitar Hero World Tour* sono in inglese. Non vi è richiesto di comprenderli, ma non conoscere minimamente la lingua può rendere un po' difficile cantare alcune canzoni.



CON il consueto ritardo, anche per PC è finalmente disponibile *Guitar Hero World Tour*. Se per le console il produttore si è sprecato in pubblicità, proclami e indizi sulle canzoni, su computer il lancio è avvenuto quasi in sordina.

Per chi non sapesse di cosa stiamo parlando, basti dire che *World Tour* è il successore del tanto apprezzato *Guitar Hero*, quel piccolo gioiello di giocabilità che, grazie al controller a forma di chitarra, faceva sentire dei novelli Joe Satriani anche i meno dotati a maneggiare un vero strumento musicale. Riuscendo a seguire sulla chitarra le sequenze di tasti che apparivano a schermo, si suonava lo strumento, mentre sbagliando il tempo o il tasto, si steccava impietosamente. Il tutto era apparentemente semplice, parecchio divertente e, ai livelli di difficoltà più elevati, anche piuttosto impegnativo.

Con *World Tour*, però, le ambizioni sono ben diverse e non ci si limiterà a fare i chitarristi (o i bassisti): agli strumenti supportati si aggiungono, infatti, un microfono e addirittura una batteria. Sì, una vera e propria batteria, acquistabile a parte scegliendo tra quelle per Xbox 360 o per PlayStation 3. È di plastica, piccola e apparentemente fragile, ma comprende quanto serve per imparare i rudimenti dello strumento: due piatti, un rullante, due tom e la grancassa. C'è poco da dire: *World Tour* vi obbliga a stare con gli amici, possibilmente almeno tre (non vorrete mica creare una band senza un bassista?). E questi amici, probabilmente, faranno a gara per provare la batteria, la vera e propria novità del gioco. Se il microfono spaventerà i meno sicuri delle proprie capacità canore, tutti vorranno almeno una volta provare a fare un giro con la batteria che, al contrario degli altri strumenti, ha un effettivo valore didattico. È, infatti, un eccellente modo per far pratica con lo strumento vero, pur non possedendolo. Non vogliamo dire che dopo due mesi di partite sarete in grado di affiancare i Metallica in concerto, però sappiate che, se riuscirete a finire le canzoni al 100% a livello Expert, avrete eseguito la musica esattamente come prevede la partitura originale.

"La batteria ha un valore didattico"

Prendere il ritmo non sarà per niente facile una volta superato il livello medio: dovrete imparare a colpire la cassa in controtempo, a fare precise e veloci rullate, a suonare in levare, a battere più forte le note accentate. A livello Expert, diventa praticamente indispensabile acquistare un secondo pedale per simulare la doppia cassa e, se riuscirete ad arrivare alla fine della canzone, probabilmente avrete anche bisogno di una bella doccia, considerato lo sforzo fisico richiesto.

World Tour è dunque un gran bel gioco, convertito anche piuttosto bene, ma ci sono alcuni aspetti da segnalare. *World Tour* richiede una perfetta sincronia fra audio e video per funzionare, e nonostante sia possibile calibrare il ritardo audio e video, la versione PC si rivela piuttosto schizzinosa con alcune configurazioni. Non richiede computer incredibilmente potenti, ma prestate attenzione alla scheda audio: con alcuni modelli integrati nelle schede madri, e con alcune cuffie USB, nel corso dei nostri test perdevamo la sincronia dopo pochi istanti di gioco. In certi casi, aiutava diminuire

NUOVI TALENTI

In *World Tour* è presente una nuova, divertente, modalità che sicuramente verrà apprezzata dagli "smanettoni". Si tratta del Music Studio, che vi consentirà di creare le vostre canzoni e condividerle con gli altri possessori del gioco. Per ovvi motivi, sarà impossibile utilizzare delle vere canzoni, ma con un po' di talento, nessuno vi impedirà di riarrangiare qualche famoso brano sfruttando i campioni che avete a disposizione. L'editor è relativamente semplice da usare e, sebbene non permetta arrangiamenti troppo raffinati, è quanto basta per iniziare a divertirsi con la creazione di musica. Chi vorrà fare sul serio, potrà decidere di collegare la batteria al computer via MIDI per utilizzarla con programmi come Cubase, quasi fosse una vera batteria elettronica. La latenza non sarà ottimale e per un utilizzo serio verranno fuori tutti i limiti dell'accessorio, ma... avete idea di quanto costa una batteria elettronica?



I video in sottofondo sono graficamente semplici, ma ben curati in ogni particolare. Qui Ozzy è perfettamente riconoscibile.

COMPARSE D'ECCEZIONE

Fra i tanti personaggi del gioco non mancano alcune riproduzioni di rocker celebri. Capiterà, quindi, di vedere sullo schermo musicisti come Ozzy Osbourne, Jimi Hendrix e addirittura Sting, impegnati a interpretare le loro canzoni.





L'editor è piuttosto semplice da utilizzare, ma non è certo il massimo della potenza.



Non tutte le canzoni sono disponibili da subito. Per suonare "Love me two times", dei Doors, dovrete andare avanti in modalità Carriera.

STRUMENTI PER TUTTI I GUSTI

La versione PC di *Guitar Hero World Tour* viene venduta singolarmente (tutte le partiture sono eseguibili anche con la tastiera, ma non è per nulla divertente) o accompagnata da una chitarra wireless. Sono pienamente supportate anche le chitarre per PlayStation e Xbox 360. Per il microfono, andrà bene un qualsiasi apparato USB o anche uno collegato al relativo ingresso della scheda audio (consigliamo modelli di qualità almeno dignitosa). Per la batteria, noi abbiamo usato quella wireless dell'Xbox 360, che è stata riconosciuta immediatamente. Secondo quanto indicato sulla confezione, il gioco è compatibile anche con gli strumenti per PlayStation 3.



Per i test noi abbiamo usato la batteria wireless della versione per Xbox 360. Naturalmente, ci siamo dotati del fondamentale ricevitore wireless per PC.

COSA SUONIAMO STASERA?

La colonna sonora è uno degli aspetti fondamentali di *World Tour*, ed è anche un eccellente motivo per comprarlo: ci sono 86 canzoni che da sole valgono più del doppio del prezzo del gioco. La scelta è ottima, per lo meno se vi piace il rock, duro o melodico che sia: passiamo dai Nirvana, con "About a Girl", agli Smashing Pumpkins ("Today"). Non mancano vecchi classici come "Hotel California" degli Eagles, "Purple Haze" di Hendrix e un paio di pezzi del buon vecchio Ozzy, fra cui "Mr. Crowley". La lista, poi, si allunga con Mars Volta, Blondie, Billy Idol, Creedence Clearwater Revival, Motorhead, Muse, Lacuna Coil e System of a Down, annoverando alcuni fra i più grandi capolavori della musica dagli Anni '70 a oggi.

la frequenza di campionamento (non andando oltre i 16 bit a 48 KHz, soprattutto con interfacce audio USB) e disabilitare dal pannello della scheda audio eventuali Dolby Digital Live e DTS Interactive, che aumentano sensibilmente la latenza in alcune configurazioni. Di contro, con un'ottima X-Fi Titanium e un buon chip Realtek 889A non abbiamo riscontrato evidenti problemi.
I problemi più stringenti di *Guitar Hero World Tour* non nascono, dunque, dalle risorse hardware: il primo con cui vi scontrerete è lo spazio. Per giocare in quattro ci vuole un salotto ampio e, possibilmente, una generosa TV: stringendovi, potrete anche riuscire a stiparvi in una tipica cameretta, ma dovrete combattere con la limitata possibilità di movimento e con la difficoltà nel leggere le partiture su un monitor inferiore ai 32 pollici. Infine, non dimenticate che cantare e, soprattutto, dilettarsi con la batteria sono attività che non aiutano a cementare i rapporti di parentela e amicizia, soprattutto se abitate in condominio. A dirla tutta, nemmeno le redazioni sono i luoghi più adatti in cui effettuare test di simili videogiochi. Se, però, avete genitori e vicini molto tolleranti, o se li convincete a unirsi alla band, vi divertirete parecchio.

Alberto "Pape" Falchi



IN ALTERNATIVA...

Guitar Hero III Legends of Rock, Gen 08, **8**
La formula è la stessa, e la colonna sonora ugualmente imperdibile. Certo che sentirsi limitati alla sola chitarra sembra quasi noioso dopo aver provato a suonare in gruppo.

Frets on Fire
Un gioco freeware che scimmiotta (e lo fa bene) *Guitar Hero*. Per scaricarlo: **http://fretsonfire.sourceforge.net**

info ■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **Aspyr** ■ Distributore **Aspyr** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 39,99 euro (senza chitarra); € 69,99 (con chitarra wireless)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://worldtour.guitarhero.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Sis Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, periferiche di gioco supportate**
- Multiplayer **Internet**

- Si suona in gruppo
- C'è anche una batteria
- E che canzoni!

- La batteria fa rumore (specie quella di Pape)
- Se cantate farete ancora più rumore
- È schizzinoso con l'hardware

Guitar Hero World Tour **è incredibilmente divertente, se avete lo spazio per fare un piccolo concertino e se avete dei vicini/parenti tolleranti. Ottima la tracklist, naturalmente, ma il gioco si rivela piuttosto schizzinoso con alcune configurazioni hardware.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRACK LIST	EDITOR
7	9	9	9	9	7


Con l'editor è possibile personalizzare i giocatori del vostro team.


La modalità in tempo reale ci ha deluso: è troppo caotica!

GENERE: STRATEGIA/SPORTIVO

BLOOD BOWL

Scorre il sangue tra un touchdown e un placcaggio!

IN ITALIANO

***Blood Bowl* è tradotto in italiano per quanto riguarda manuale e testi a video. Solo il doppiaggio e le urla sono in inglese.**



LA stagione della NFL sta per partire e, purtroppo, anche quest'anno non vedrà tra i suoi protagonisti i giocatori PC.

Se Electronic Arts ha dichiarato di non voler più sviluppare una versione di *Madden NFL* per computer, la stessa cosa non si può dire per i francesi di Cyanide Studio, che hanno finalmente pubblicato *Blood Bowl*, l'attesa trasposizione videoludica del famoso boardgame della britannica Games Workshop. Ma cos'è "Blood Bowl"? Si tratta sostanzialmente di una versione ibrida del football americano (con abbondanti dosi di humor inglese), capace di mescolare molteplici elementi ripresi da altri sport di contatto (come il rugby) con l'ambientazione fantasy di "Warhammer" della stessa Games Workshop, il tutto condito da una violenza fuori dal comune.

Pur non avendo mai sentito parlare di "Blood Bowl", non sarà un problema impararne regole e meccaniche di gioco; se siete degli appassionati di football americano, allora dovrete cancellare le vostre conoscenze in materia e dimenticare per esempio i "down"; se, invece, siete dei veterani del gioco da tavolo non avrete difficoltà a gestire placcaggi, corse e lanci.

Il termine "blood" (sangue) non è stato messo a caso accanto al più sportivo "bowl": nel gioco di Cyanide Studio è fondamentale massacrare, distruggere e infliggere le peggiori punizioni fisiche (gravi infortuni, uccisioni e altro ancora) ai membri del team avversario. Trattandosi di una versione riveduta e corretta del football americano, le squadre sono composte da 11 giocatori che si affrontano su un campo da gioco suddiviso in due "end zone" (aree di meta): l'obiettivo è quello di controllare la palla ovale per segnare almeno un touchdown in più dell'avversario.
Come abbiamo scritto precedentemente, al posto dei "down" il giocatore dispone dei classici "turni" di gioco (Cyanide Studio ha introdotto persino un'inusuale versione in "tempo reale", che però non ci ha convinto troppo), durante i quali potrà eseguire un determinato numero di azioni sia da un punto di vista offensivo, sia da quello difensivo. Ogni membro della propria squadra ha un ruolo e caratteristiche specifiche in base alla razza di appartenenza: nell'undici titolare dovrete selezionare un lanciatore, degli uomini di linea, dei corridori e così via.

> "È fondamentale massacrare e distruggere il team avversario"

Blood Bowl propone otto razze, diverse tra loro per abilità, potenzialità e soprattutto per stile di gioco: per esempio, i Nani sono fortissimi nei placcaggi, gli Elfi dei Boschi sono agili e veloci ma di salute vacillante, gli Umani sono ben bilanciati, ma non eccellono in nessuna abilità, gli Orchi sono semplicemente tosti; gli Skaven (uomini topo) sono dei fulmini, ma fragili come il cristallo, i Guerrieri del Caos sono devastanti, i Goblin sono piuttosto caotici e rapidi nei movimenti, mentre gli Uomini Lucertola coniugano in modo ottimale potenza e velocità. Come in ogni buon gioco di strategia, anche in *BB* sarà possibile far crescere di livello e potenziare i propri giocatori (fino a farli diventare "star player"), il che significa avere nuove abilità da sfruttare sul campo di gioco e poter elaborare strategie più complesse.
Durante gli otto turni di gioco (per

LA MODALITÀ BLITZ

Se non apprezzate o volete semplicemente modificare le regole ufficiali di *Blood Bowl*, vi basterà selezionare la modalità Blitz. In questo caso, si potrà personalizzare l'equipaggiamento dei giocatori, la durata dei contratti durante la stagione e molto altro. Soprattutto, potrete decidere se giocare "in tempo reale" o meno: noi vi consigliamo caldamente di lasciar perdere.



DUE CERVELLI UMANI SONO MEGLIO DI UNA CPU!

Giocare in single player a *Blood Bowl* può essere utile per imparare le meccaniche e le regole, oltre che per comprendere i punti di forza e le debolezze delle otto razze presenti, ma poco di più. Questo perché l'Intelligenza Artificiale rovina completamente l'esperienza: giocando a livello Facile, si vince a mani basse; mentre se cercherete una sfida più tosta, abbandonerete il campo con il sospetto che la CPU bari spudoratamente. Le modalità disponibili in single player sono la classica Partita Veloce, il Campionato (si affrontano più stagioni con una squadra) e la Campagna (si disputano tornei su tornei). In quest'ultima, per esempio, è possibile persino allenare i propri giocatori e sceglierne l'equipaggiamento. Chiaramente, *BB* dà il meglio di sé in multiplayer: è possibile giocarlo in LAN, sullo stesso PC alternandosi e soprattutto online (con leghe pubbliche e private). Insomma, con un amico, il titolo di Cyanide Studio diventa imperdibile!






Se pensate che la vostra squadra sia debole, è possibile potenziarla con qualche mercenario fenomenale.



NELLA MISCHIA

Da un punto di vista visivo, *Blood Bowl* è davvero ben fatto: a parte qualche animazione poco riuscita, nel complesso texture e modelli poligonali si attestano su buoni livelli. Ogni razza è ben caratterizzata, mentre il gioco mostra una fluidità soddisfacente e le illustrazioni/artwork che fanno da contorno ai menu sono pregevoli. Tra le note stonate, segnaliamo il numero dei campi/stadi in cui giocare.




Le caselle contrassegnate dal simbolo di un dado indicano la possibilità di uno scontro tra un vostro giocatore e gli avversari.

LA MODALITÀ CLASSICA

Se intendete giocare al classico *Blood Bowl*, sarà sufficiente selezionare la modalità Classica: disputerete i match e la Campagna seguendo il regolamento ufficiale – il famoso "Living Rulebook 5.0" scaricabile dal sito ufficiale www.bloodbowlonline.com/LivingRulebook5.pdf.

CLASSE 1995

La prima trasposizione videoludica per PC di *Blood Bowl* risale all'anno 1995, per merito di MicroLeague, a quasi 9 anni dalla prima pubblicazione del boardgame originale (1986).



squadra), il terreno verrà suddiviso in una gigantesca griglia composta da caselle su cui gli atleti si muoveranno sfruttando le caratteristiche specifiche del proprio ruolo e le peculiarità della propria razza. In base al principio di causa ed effetto, quando si muove una pedina sulla scacchiera di *BB* si avranno una serie di "reazioni": gli avversari vicini al vostro giocatore (in quella che è definita tackle zone) potranno essere volontariamente o involontariamente coinvolti in una rissa a base di colpi proibiti. L'esito dello scontro fisico viene determinato in parte dalle caratteristiche specifiche dei giocatori stessi, in parte affidandosi alla dea bendata (tramite lancio dei dadi, che il computer visualizzerà sempre). Molto importante, nell'economia di *BB*, è la gestione dei turnover: un placcaggio subito, un intercetto maldestro o un uomo a terra consegneranno la palla agli avversari. Durante le partite è poi possibile ricorrere ad "aiutini" particolari (se si dispone di denaro sufficiente), come l'annullamento di una decisione arbitrale sfavorevole, guarigioni miracolose e così via.

Se nella sua controparte boardgame *BB* è un gioco a turni, nella trasposizione videoludica di Cyanide Studio è possibile gustarselo persino "in tempo reale", anche se il risultato globale non è così esaltante. Lo stesso sviluppatore francese aveva già sperimentato la suddetta modalità con *Chaos League* (2004) e, successivamente, con la sua espansione *Sudden Death* (2005), due discreti cloni del gioco da tavolo di Games Workshop. E giocare a *BB* in tempo reale significa rivivere, nel bene e nel male, quell'esperienza: l'Intelligenza Artificiale gestisce in modo "caotico" l'azione sul campo e solo mettendo in pausa (chiamata Modalità Concentrazione) è possibile capire quello che sta accadendo.

Se, invece, si gioca nel modo convenzionale (a turni) è facile apprezzare la complessità e la ricchezza dell'offerta proposta dai ragazzi di Cyanide Studio, soprattutto nelle ottime modalità multiplayer.

Purtroppo, non è tutto oro quello che luccica: *BB* ha, infatti, delle grosse lacune che probabilmente potranno essere risolte con qualche aggiornamento (nel momento in cui scriviamo è stata pubblicata la patch v1.0.1.7). Innanzitutto, l'Intelligenza Artificiale si dimostra piuttosto limitata, sia da un punto di vista tattico (utilizza spesso il solito schema monocorde per segnare o si affida a giocate scellerate), sia nell'impostazione e nella gestione del proprio team. Il tutorial, poi, è un po' troppo spartano e dovrebbe essere adeguatamente rimpolpato, mentre l'interfaccia e i menu necessitano di qualche aggiustamento, così come il codice stesso del gioco che ogni tanto va in crash. Non c'è dubbio, quindi, che *Blood Bowl* riesca a esprimere le proprie potenzialità nel multiplayer, mentre in single player lascia con l'amaro in bocca. Un po' come quando un Orco di due metri e mezzo scambia la vostra testa per la palla ovale.

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

Madden NFL 08, Nov 07, 7½
Per chi ama il football americano questa è l'unica e la più recente simulazione disponibile sul mercato PC.

Chaos League: Sudden Death, Dic 05, 6½
La prima esperienza di Cyanide Studio con *Blood Bowl* in forma non ufficiale: un discreto e simpatico clone.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide Studio** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.bloodbowl-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB RAM, connessione Internet**
- Multiplayer **PC, LAN, Internet**

+ Otto razze ben riprodotte
+ Multiplayer convincente
+ Impegnativo, ma soddisfacente
− I.A. deludente
− Tutorial scarno
− Modalità in tempo reale caotica

***Blood Bowl* è un po' dottor Jekyll, un po' Mr. Hyde: spettacolare e giocabilissimo in multiplayer, a volte persino frustrante in single player. Consigliato ai veterani del boardgame e a chi vuole divertirsi con uno sport alternativo.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
7	6	7	8	8	4



Nonostante la grafica non sia niente di eccezionale, le ambientazioni sono davvero ben realizzate.



Il design delle mappe non è male, ma il Velo poteva essere sfruttato meglio.

GENERE: FPS

WOLFENSTEIN

Per la gioia dei fan, uno sparatutto vecchio stile. Che sia "troppo" vecchio?

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano, con un lavoro accettabile, ma non eccellente. Alcune scelte di traduzione sono molto discutibili, e il parlato delle scene d'intermezzo lascia a desiderare.



Il nome di *Wolfenstein*, insieme a *Doom*, è forse uno dei più importanti della storia degli FPS.

Iniziò tutto con *Wolfenstein 3D*, nel 1992, e nel 2001 *Return to Castle Wolfenstein* diede un altro significativo contributo al genere, introducendo meccaniche interessanti e condendo il tutto con una grafica ineccepibile. Ora Raven Software e id tornano alla carica con un altro episodio intitolato semplicemente *Wolfenstein*, ma il mercato degli FPS non è più lo stesso di un tempo.

Sono passati otto anni e il genere si è evoluto sotto decine di punti di vista, dai controlli alle intelligenze artificiali; come se non bastasse, la quantità di titoli che arriva ogni mese sugli scaffali ha creato una certa inflazione, che permette solo ai prodotti di grande qualità di spiccare sulla folla dei contendenti. Dispiace dirlo, ma per molti aspetti *Wolfenstein* non è un gioco al passo coi tempi, e paradossalmente i suoi elementi più moderni stridono con quelli che sono i suoi innegabili pregi.

L'obiettivo del gioco è molto semplice: sparare ai nazisti, sparare ai mostri evocati/creati dai nazisti, e poi sparare ai mostri nazisti creati dai nazisti occultisti. Sembra uno scioglilingua, ma è così, anche perché, pur pescando nel solito calderone degli interessi esoterici del Terzo Reich, la trama è solo una banale scusa per continuare a giocare. Non ci sono colpi di scena significativi e, sin dalle prime scene d'intermezzo, viene voglia di saltare tutto e di riprendere a sparare al più presto possibile.

> "*Wolfenstein* non dovrebbe permettersi simili sbavature"

Il nostro protagonista, lo stesso B. J. Blazkowicz dei precedenti episodi, è il classico eroe americano senza macchia e senza paura, in grado di sgominare mezza Germania ricorrendo a un arsenale che farebbe invidia a un incrociatore da guerra. Abbiamo mitragliatrici, lanciafiamme, cannoni Tesla e tante devastanti armi per bruciare, uccidere o disintegrare i nemici di turno. Questo è senza dubbio l'aspetto più tradizionale di *Wolfenstein*, ma anche il più divertente e appagante. Si spara tanto, senza pensarci troppo, proprio come agli albori degli FPS, e non è assolutamente un male. Il problema, però, è che questa concezione "vecchia scuola" va a cozzare con degli elementi decisamente più moderni, interessanti ma tutto sommato poco adatti alla frenesia di cui sopra.

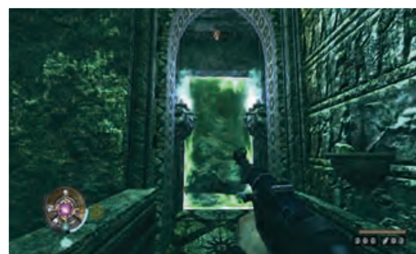
Il principale indiziato è il Velo, una sorta di piano parallelo cui il nostro eroe accede tramite un misterioso medaglione. In questa dimensione, resa con un gradevole effetto cromatico, si trovano passaggi invisibili o



I ritrovi segreti della resistenza sono segnalati da eloquenti simboli dipinti sulle porte. Più segreti di così...

POSTI DI BLOCCO?

I salvataggi sono automatici e avvengono in determinati checkpoint distribuiti generosamente per i livelli. Discutibile la traduzione in italiano, resa con "posti di blocco".





ARSENALE POTENZIATO

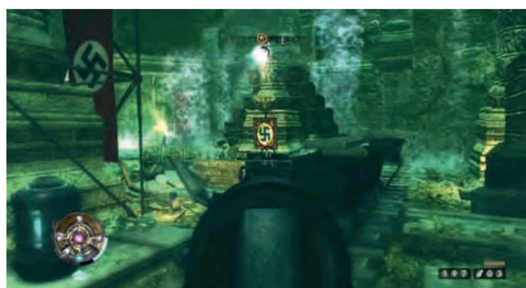
Raccogliendo oro per i livelli e recandosi nei mercati neri, è consentito acquistare potenziamenti per le proprie armi (e per il Medaglione). L'idea è buona, e almeno sulla carta permette di personalizzare la propria esperienza di gioco, per esempio montando dei silenziatori e sperando di adottare un approccio più furtivo alle missioni. Scriviamo "sperando", perché *Wolfenstein* non è pensato per lo stealth, e le intelligenze artificiali individuano B.J. anche quando non dovrebbero.



I combattimenti con i boss sono l'aspetto più emozionante di *Wolfenstein*, e fanno perdonare qualche sezione un po' noiosa.

SALUTE AUTOMATICA

La salute di B.J. si rigenera in automatico se non subisce danni per qualche secondo, ma non pensate di avere vita troppo facile. La resistenza dell'eroe non è niente di che, e quando si finisce nel fuoco incrociato, si fa rapidamente un brutta fine.







Il Velo è reso con dei particolari effetti grafici e con una virata dei colori verso le tinte blu.

inaccessibili nel mondo reale, e si incontrano creature che all'occorrenza possono essere usate ai danni dei nemici. Ricorrendo ai poteri del Velo, B.J. avrà modo di crearsi uno scudo di energia, riuscirà a potenziare i propri colpi e rallenterà lo scorrere del tempo, eliminando senza sforzi i gruppi di soldati più ostici e risolvendo alcuni semplici enigmi.

L'idea è buona, ma ha un che di posticcio, anche perché non sempre è giustificata dal design delle mappe. Il più delle volte, capire quando attivare il Velo è banale, e finisce per diventare un'inutile interruzione del ritmo della partita. A onor del vero, ci sono anche dei momenti in cui il Velo regala qualche soddisfazione, in particolare durante gli spettacolari combattimenti con i boss, altro punto di forza di questo nuovo *Wolfenstein*. Purtroppo, ciò non basta a far quadrare il cerchio, perché la vecchia scuola si manifesta anche nei controlli e nella grafica. Non c'è nessun sistema di copertura, non esiste un tasto per sporgersi dagli angoli e le interazioni con l'ambiente sono ridotte all'osso; non sono peccati gravi, ma l'assenza di questi elementi peserà un po' ai fan degli FPS, viziati da altri titoli usciti negli ultimi anni.

Ulteriore aspetto che mostra il passare del tempo è la grafica, basata su una versione pesantemente modificata del motore id Tech 4, lo stesso di *Doom 3* e *Quake 4*. Il lavoro d'aggiornamento è encomiabile, ma nonostante tutto siamo comunque sotto la media dei giochi su PC, ed è un vero peccato, perché il design delle ambientazioni è forse il migliore di tutta la serie. Anche le scene d'intermezzo lasciano a desiderare, visto che sono prerenderizzate in bassa risoluzione e con un doppiaggio mediocre.

Stiamo avanzando molte critiche, anche perché un nome come *Wolfenstein* non dovrebbe permettersi simili sbavature, ma il gioco è comunque godibile e piacevole dall'inizio alla fine. Non vi farà spalancare la bocca per lo stupore, non vi farà saltare sulla sedia e non vi emozionerà con il suo sistema di gioco innovativo, ma di certo non vi lascerà completamente indifferenti. È un FPS che, pur non completamente all'altezza del prestigioso nome che porta, piacerà a chiunque desideri un po' di sana azione. Lo stesso discorso vale per le tre modalità multiplayer, inferiori a titoli come *Call of Duty 4: Modern Warfare*, ma non per questo da scartare a priori.

Sarà difficile che sfidarsi online a *Wolfenstein* diventi l'ultima frontiera dello sport digitale, ma farsi qualche battaglia contro altri esseri umani aggiungerà un po' di longevità al gioco, anche perché la Campagna principale si finisce in circa dieci ore, a meno che non la si affronti ai livelli di difficoltà più elevati, davvero impegnativi. Siamo alle prese con un gioco discreto, insomma, che purtroppo non è all'altezza di quanto ci aspettavamo dal suo nome.

Fabio Bortolotti 

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, 9
Pur essendo uscito molto prima, *Crysis* è decisamente più avanzato di *Wolfenstein*.

Bioshock, Ott 07, 9
Se vi interessano meccaniche particolari come il Velo, *Bioshock* fa per voi.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Raven, id** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331452970** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.wolfenstein.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 8 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, connessione Banda Larga (per il gioco online)**
- Multiplayer **Internet**

- **Armi appaganti**
- **Godibile dall'inizio alla fine**
- **Boss spettacolari**
- **Tecnicamente mediocre**
- **Meccaniche datate**
- **Intelligenza Artificiale poco intelligente**

Uno sparatutto in prima persona divertente, ma senza nulla che lo distingua dalla massa, e per giunta dotato di un comparto tecnico non al passo con i tempi. Da *Wolfenstein* era lecito aspettarsi qualcosa di più.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
6	6	7	7	8	7



Nella foresta di bambù affrontiamo i primi scontri impegnativi.



Il villaggio di Hiro. Da qui parte la nostra avventura.

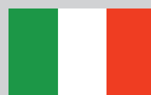
GENERE: AZIONE/AVVENTURA

MINI NINJAS

Talvolta, le belle sorprese arrivano col passo felpato del ninja.

IN ITALIANO

Mini Ninjas si fregia di una traduzione nella nostra lingua degna delle più grandi produzioni: doppiaggio (di buona qualità), sottotitoli, menu e istruzioni, tutto in italiano!



C'era una volta una terra color pastello, punteggiata di alberi di ciliegio e ricoperta da fitte foreste di bambù, abitata da un popolo semplice, ma determinato.

Un brutto giorno, fecero la propria comparsa schiere di minacciosi soldati giunte da chissà dove, intenzionate a mettere a ferro e fuoco i villaggi. Solo un giovane ninja, l'inesperto ma coraggioso Hiro, avrebbe potuto salvare la sua gente da questo pericolo. Una trama solo apparentemente seriosa fa da cornice alla nuova fatica di Io Interactive ed Eidos, un grazioso e simpatico gioco d'azione in terza persona con tenui velature da GdR. *Mini Ninjas* tradisce fin dal titolo una connotazione piuttosto infantile, accentuata ulteriormente dalla caratterizzazione dei personaggi, tutti in stile molto "cartoon", e dalle scelte cromatiche che stanno alla base degli ambienti creati dalla software house danese (la stessa dei ben più crudi e maturi *Hitman* e *Kane & Lynch*). Queste sensazioni, chiare fin da una prima occhiata, non devono però trarre in inganno: *Mini Ninjas* è un gioco tutto sommato ben strutturato, a tratti appassionante e sempre piacevole.

I ragazzi di Io Interactive sono riusciti nel non semplice compito di dar vita a un mondo semplicissimo, ma al tempo stesso affascinante, modellato com'è sull'iconografia tipica giapponese, tra coloratissimi templi, vegetazione rigogliosa e scelte stilistiche accostabili all'universo manga. A tal proposito, il motore grafico, pur nella generale penuria di poligoni, svolge al meglio il proprio compito, dando al giocatore l'impressione di avere a che fare con un vero e proprio cartone animato interattivo. Di tanto in tanto, specie in presenza di una fitta vegetazione, il framerate potrà avere qualche calo, ma nel complesso, anche su PC non potentissimi (CPU 3 GHz, scheda video GeForce 8800 GT), *Mini Ninjas* girerà agevolmente.

> "Saranno i combattimenti a fare la parte del leone"

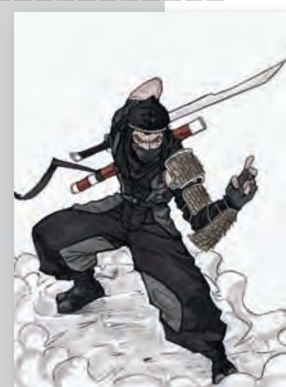
Scrivevamo dell'insospettabile spessore del titolo Eidos. Se tutta la prima parte del gioco è occupata da una sorta di tutorial nel quale potremo apprendere le azioni base completabili da Hiro, l'uscita dal villaggio natio ci porrà di fronte a uno stile per nulla scontato, ben bilanciato tra fasi di esplorazione pura (molto unidirezionale), incontri con personaggi e combattimenti. Come facilmente intuibile, saranno proprio i combattimenti a fare la parte del leone, trasformando spesso *Mini Ninjas* in un picchiaduro a scorrimento vecchia maniera. La non elevata varietà di nemici affrontabili (boss a parte, di cui tratteremo in seguito), viene compensata da un vasto set di mosse e magie, gradualmente apprendibili nel corso dell'avventura e richiamabili tramite un menu apposito. Interessanti, in particolare, le magie, sbloccabili solo in certe aree sacre e comprendenti, tra le altre, la possibilità di controllare gli animali con il proprio spirito.

L'aspetto forse più intrigante di *Mini Ninjas* è dato dalla presenza di cinque compagni d'avventura, che Hiro libererà o incontrerà nel corso delle sue peripezie e che, una volta sbloccati, potranno



Grazie a un particolare incantesimo, potremo controllare gli animali.

UNA STORIA AFFASCINANTE



Nell'immaginario collettivo la figura del ninja ha ormai assunto un ruolo di primo piano, grazie all'indubbio fascino che i silenziosi guerrieri vestiti di nero hanno saputo infondere attraverso i racconti più disparati. L'origine del nome e del ruolo va fatta risalire al Giappone feudale e indica principalmente la spia, una specie di 007 d'altri tempi. Esperti di arti marziali, i ninja erano impiegati anche per missioni di sabotaggio e assassinii. Ormai leggendario è l'arsenale del ninja, comprendente la katana, le shuriken (le famose stelle ninja), la fukumibari (cerbottana) e decine di altre armi.





■ Il gioco ci offrirà spesso paesaggi mozzafiato.

MOUSE-TASTIERA O JOYPAD?

La non sempre perfetta gestione delle inquadrature, unita a un numero non indifferente di tasti da premere nei momenti topici, rende l'utilizzo dell'accoppiata mouse-tastiera non sempre agevole. Nulla di insormontabile, sia chiaro, ma nel complesso si fa preferire un buon joypad.





■ Nei panni di Futo ci intrufoliamo nel castello dei nemici.





■ Questo gigantesco boss potrà essere sconfitto grazie a un paio di stratagemmi.

MAGIE PER TUTTI I GUSTI

Non di soli armi materiali vive il ninja. Nel corso della nostra avventura, potremo apprendere magie sempre più complesse e utili per avere la meglio sugli avversari più ostici. Dall'incantesimo che ci rende invisibili, passando per il controllo mentale degli animali, il nostro piccolo ninja avrà di che sbizzarrirsi. Le magie potranno essere sbloccate offrendo fiori agli altari che incontreremo di tanto in tanto, in aree solitamente appartate.

essere usati a piacimento dall'utente. Ogni personaggio dispone di caratteristiche speciali che lo rendono particolarmente utile in determinati frangenti: per esempio, Futo, lento ma possente, può colpire numerosi avversari col suo martello, mentre Shun risulta utile negli attacchi dalla distanza, grazie al suo arco.

La già citata scarsa varietà dei nemici trova nei combattimenti con i boss una salutare boccata d'aria: sebbene il grado di difficoltà non sia mai elevatissimo, si apprezza la buona caratterizzazione delle sfide e una struttura a volte articolata, impreziosita dal ricorso ad alcuni "quick time event" (tasti da premere correttamente in un preciso momento).

Dove *Mini Ninjas* non riesce proprio a impressionarci è nella pessima gestione delle inquadrature, controllabili tramite il mouse, ma soggette a frequenti imprecisioni, quasi fatali durante i combattimenti più impegnativi. Poco incisivo il sonoro, con voci ed effetti ripetitivi fino alla noia, nobilitato tuttavia da un completo doppiaggio in italiano, di buon livello.

Imperdibile per i più piccoli, piacevole diversivo per i giocatori più navigati, *Mini Ninjas* non lascerà indifferenti.

Dario Ronzoni



IN ALTERNATIVA...

LEGO Batman,
Nov 08, **7½**
Un gioco d'azione per grandi e piccini, con l'Uomo Pipistrello riletto in salsa LEGO.

Ninja Reflex,
Giu 08, **6½**
Non un gioco memorabile, ma una delle poche chance di vestire i panni del ninja su PC.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Io Interactive** ■ Distributore **Namco Bandai** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 30,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.minininjas.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 5,72 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Grande varietà di mosse e magie
- Ambientazioni colorate ed evocative
- Boss ben caratterizzati

- Nemici poco vari
- Inquadrature poco funzionali
- Sonoro ripetitivo

***Mini Ninjas* si rivela ben confezionato, sufficientemente ricco di contenuti per appassionare anche gli utenti più smaliziati, nonostante sembri rivolto ai più giovani. Non è un capolavoro, ma sicuramente un gioco che saprà occupare piacevolmente il vostro tempo libero.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	6	7	7	6	6



Molti enigmi sono cuciti sulla protagonista: come entrare in un cimitero, se non possiamo avvicinarci alle croci?



La chiromante sarà di grande aiuto alla giovane vampira. Sarà del tutto disinteressata?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

A VAMPYRE STORY

Una elegante vampira cerca di incantarci nuovamente, stavolta in italiano.

IN ITALIANO

L'edizione italiana curata da Multiplayer.it è stata tradotta per quanto riguarda i soli sottotitoli. Il parlato è quindi rimasto in inglese con il buon doppiaggio originale. Scatola e manuale sono nella nostra lingua.



UN NOME GIÀ SENTITO PRIMA

Come già accennato in occasione della prima recensione di questa avventura, molto nella sua creazione si deve a Bill Tiller, che in passato ha lavorato ad avventure LucasArts quali *The Curse of Monkey Island* e *The Dig*. Parecchi dettagli, nelle vicissitudini di Mona, ricorderanno i capolavori di un tempo, oltre alla qualità generale del gioco.

NEI NEGOZI

A differenza dell'edizione inglese, la versione italiana di *A Vampyre Story* è distribuita negli usuali punti vendita di videogiochi, in formato DVD e completa di manuale d'istruzioni in italiano in formato cartaceo.

A volte ritornano, sia i classici delle avventure grafiche, come è successo di recente per la saga di *Monkey Island*, sia piccole gemme come *A Vampyre Story*.

Grazie all'edizione curata da Multiplayer. it, ora il gioco è disponibile in DVD (e non solo scaricabile da Internet) e con i sottotitoli interamente tradotti in italiano, a differenza dell'edizione originale – completamente in inglese – recensita da GMC lo scorso gennaio, quando si guadagnò un meritatissimo 8.

La vicenda, ovviamente, non è mutata: protagonista dell'avventura è la bella cantante Mona de Lafitte, rapita con l'inganno da un vampiro e segregata all'interno di un castello. Quando, fortunatamente per Mona, il suo aguzzino cade vittima dei cacciatori di Non Morti che si aggirano nella zona, per la ragazza si concretizza la possibilità di tornare alla propria vita normale, ma soprattutto di scoprire se la cosa sia realmente fattibile.

Nonostante la donna si ostini a negare l'evidenza, resta il fatto che ormai è una creatura della notte, con i suoi problemi e le sue potenzialità, tra cui la facoltà di volare, in forma di pipistrello. Il suo primo obiettivo sarà quello di fuggire dal castello e dal lago infestato che lo circonda, ma tra questo e il ritorno alla vita reale gli ostacoli sono moltissimi: Mona può davvero tornare a essere una persona normale? Oppure la sua nuova esistenza sarà compatibile solo con una carriera di cantante d'opera amante della notte?

Avventura che più classica non si può, *A Vampyre Story* appaga il gusto sia degli appassionati del genere, sia dei neofiti. I primi saranno affascinati dai fondali interamente disegnati a mano, dalle animazioni dei personaggi – realizzati in tre dimensioni, ma perfettamente amalgamati con il resto della grafica – dalle musiche evocative e mai noiose o invadenti, nonché dalla struttura del gioco stesso, come già puntualizzato, fedelissima ai "canoni" delle avventure di un tempo.

Chi si avvicina per la prima volta al genere troverà, altresì, un gioco divertente e pieno di battute di spirito, ora per fortuna comprensibili anche a chi non è a proprio agio con la lingua inglese: il coprotagonista Froderick, ovvero il pipistrello che accompagna Mona per l'intera avventura, ha un commento per *qualsiasi* cosa sia possibile esaminare nel corso del gioco e spesso gli scambi di battute tra i due risultano davvero divertenti, particolare non da poco. Non sempre è così, a volte

> "Finalmente in DVD e con i sottotitoli in italiano"

si trovano avventure che puntano troppo sull'ironia senza colpire nel segno, come nel caso dei recenti episodi di *Simon the Sorcerer*, zeppi di battute non tutte fortunatissime, purtroppo.

La difficoltà media di *A Vampyre Story* non è eccessiva: un giocatore abile potrà giungere alla fine in una ventina di ore, se non rimarrà bloccato e se si soffermerà a esaminare ogni particolare, per non perdersi osservazioni e dialoghi dei due protagonisti. Tra le tante situazioni isolate da risolvere spiccano alcuni enigmi complessi e composti a loro volta da diverse sequenze da risolvere, molto apprezzabili. Un solo punto del gioco spicca per complessità (la creazione di un particolare intruglio), ma l'avventura fornisce qua e là tutti i dettagli per scoprire da soli i passi necessari a giungere alla soluzione, anche se la cosa potrebbe fermare per qualche tempo pure i giocatori più allenati.

L'interfaccia è pratica e in tema con la trama, alla pressione del tasto sinistro del mouse apparirà una croce con quattro opzioni: una mano, una bocca, un occhio e delle ali, rispettivamente per interagire, parlare (o mangiare!), osservare o... volare da qualche parte in forma di pipistrello. L'ultima opzione non è un'aggiunta solo estetica, ma permette di risolvere diversi


Molto bella l'idea di ospitare nell'inventario anche oggetti non realmente trasportati, ma solo notati in giro per le stanze.

PICCOLI AIUTI

A differenza di altre avventure recenti, in *A Vampyre Story* non troverete suggerimenti su come proseguire. Per dare un piccolo aiuto al giocatore, i programmatori hanno pensato di rendere visibili (alla pressione di un tasto) tutti gli hot spot presenti nella schermata, ovvero tutti i punti con cui è consentito interagire in qualche modo. Spesso noterete che tali elementi sono molto numerosi e ognuno potrebbe nascondere chissà quali commenti di Mona o del suo fedele amico pipistrello.

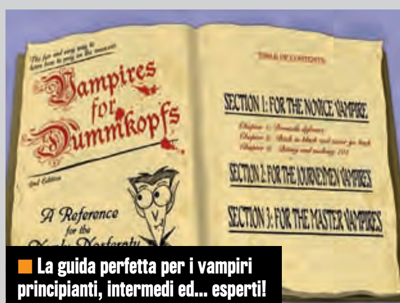

Alla pressione del tasto TAB, tutti gli elementi interessanti della stanza saranno evidenziati.

Il gargoyle è un personaggio comico, per sua sfortuna. Il suo futuro non è certamente roseo.

Ingannare il fantasma di una sventurata ragazza non sarà facile: la giovane è molto esigente.

GUIDA PER VAMPIRI

Nella seconda parte dell'avventura, Mona otterrà un utile libro intitolato "Vampiri per idioti", una specie di versione vampiresca dei famosi manuali "for dummies". Solo il primo dei tre capitoli sarà accessibile durante il gioco: è un caso o un indizio sul futuro arrivo di nuovi episodi della serie? Anche il finale dell'avventura lascia presupporre un'evoluzione delle avventure della bella vampira.



La guida perfetta per i vampiri principianti, intermedi ed... esperti!

SCHEDA TELEFONICA DEL CORVO?

La realizzazione dei sottotitoli non è esente da alcune piccole critiche: a volte, i testi scorrono un po' troppo rapidamente e ci sono momenti in cui le traduzioni sono eccessivamente letterali, perdendo completamente il senso dei (molti) giochi di parole originali. Il titolo di questo trafiletto è la descrizione, errata, dei "ricordini" lasciati da Edgar, il corvo che abita nel castello. Nelle cucine, un forno è definito come "guanti da forno" (i guanti non ci sono da nessuna parte) ed esistono altri casi meno eclatanti, ma comunque abbastanza facili da notare. Similmente, si sono persi i giochi di parole inerenti i titoli dei libri nel castello e diversi dialoghi un po' particolari, che però erano onestamente abbastanza difficili da convertire in un'altra lingua. Rimane l'indubbio vantaggio di poter giocare anche non conoscendo l'inglese, ma una maggiore severità nel controllo dei testi tradotti sarebbe stata auspicabile.

problemi, sia di spostamento effettivo (salendo o scendendo rispetto al piano di gioco), sia di soluzione pratica di alcuni enigmi. L'inventario, coerentemente in forma di bara, permette di raccogliere gli oggetti utili con una simpatica novità: nel caso provaste a recuperare elementi troppo ingombranti o che non servono in maniera evidente nel dato momento di gioco, questi appariranno in forma trasparente nell'inventario e, quando saranno davvero necessari, Mona tornerà a recuperarli dove li aveva visti e li trasporterà solo per lo stretto necessario e non, inutilmente, per ore e ore di gioco. Lo stesso socio di Mona, il pipistrello Froderick, è presente nell'inventario a mo' di oggetto. Potrete "usarlo" in svariate occasioni e sarà letteralmente indispensabile più di una volta.

In *A Vampyre Story* lo spazio di gioco è in continua evoluzione. Man mano che procederete con la vicenda, aree sempre più vaste saranno a vostra disposizione, dalla torre del castello alle altre stanze, fino al lago e ai paesini sulla costa e nelle vicinanze. Similmente, anche la protagonista prende gradualmente coscienza della sua realtà di vampiro: all'inizio rifiuta di crederci, poi man mano ci si abitua e inizia a conoscere e sfruttare le sue nuove capacità. In fondo, perché perdere ore e ore parlando con una guardia per convincerla a sparire… quando possiamo morderla sul collo e toglierla di mezzo in pochi secondi?

A Vampyre Story, lo ribadiamo, è un'avventura da provare, a maggior ragione ora che è facilmente reperibile nei negozi e con i sottotitoli in italiano. La traduzione ha alcune piccole pecche, qualcuna "obbligatoria" (per via di espressioni difficili da rendere propriamente nella nostra lingua), altre meno perdonabili. Alla fine, pero, per chi non conosce l'inglese è un'occasione unica.

Roberto Camisana 

IN ALTERNATIVA...

The Secret of Monkey Island Special Edition, Set 09, **9**
La più famosa delle avventure grafiche in un remake spettacolare!

Tales of Monkey Island – Launch of The Screaming Narwhal, Set 09, **8½**
Telltale Games applica la magica formula delle avventure a episodi a *Monkey Island*!

info ■ Casa **Crimson Cow** ■ Sviluppatore **Autumn Moon Entertainment** ■ Distributore **Multiplayer.it Edizioni** ■ Telefono **800199339** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.vampyrestory-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Finalmente con sottotitoli in italiano
- Disegni e musiche di alto livello
- Pieno di dettagli spiritosi e gustose citazioni

- Qualche incertezza nella traduzione
- Sottotitoli a volte un po' troppo veloci
- Non ci sono conferme circa un eventuale seguito

Le avventure dell'affascinante vampira Mona, ora sottotitolate in italiano, si confermano molto divertenti e godibili. Speriamo che presto arrivi un secondo capitolo (magari anche lui nella nostra lingua) che sveli il futuro dei protagonisti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	8	7	8	7

8


Tutto inizia da questo disco volante sfracellato al suolo.


Gli interni dell'astronave sono un concentrato di tecnologia aliena!


Spesso, tra i nostri compagni di viaggio scattano dialoghi interessanti.

IN ITALIANO

Anche *Mothership Zeta* vanta una traduzione e un doppiaggio completi in italiano, di ottima qualità. Purtroppo, non è consentito scegliere la lingua preferita: il sistema scarica e installa automaticamente il gioco nell'idioma del sistema operativo, indipendentemente dalla versione di *Fallout 3* presente nel computer.



GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

In *Fallout 3* gli alieni esistono, e sono anche parecchio arrabbiati!

FALLOUT 3 GIOCO DELL'ANNO!

Il 15 ottobre, Namco Bandai (ex-Atari) pubblicherà una versione speciale di *Fallout 3* (la *Game of the Year*) che comprende tutte le cinque avventure scaricabili (a pagamento) uscite finora. Il costo sarà do 50 euro, quindi potrebbe valere la pena attendere...

IN ALTERNATIVA...

***Fallout 3: Operation Anchorage*,** Mar 09, 6
La struttura di *Mothership Zeta* è simile a quella della prima espansione di *Fallout 3*, anch'essa basata sull'azione anche se complessivamente meno riuscita.

***Mass Effect*,** Ago 08, 9
Gli amanti dei GdR fantascientifici non dovrebbero perdersi il primo capitolo della "space opera" di BioWare.

NELLA devastazione delle terre selvagge attorno a Washington D.C. si celano cose davvero sorprendenti.

I giocatori più attenti di *Fallout 3* si saranno imbattuti, durante le loro esplorazioni, nei resti di un'astronave aliena, con tanto di omino verde morto nei pressi; ma se nel gioco originale tutto ciò era solo una nota di colore (nonché la fonte di un'arma molto potente), nella sua quinta e ultima mini-espansione gli alieni diventano protagonisti.

Dopo aver installato *Mothership Zeta*, il nostro alter ego capterà un incomprensibile messaggio radio proveniente proprio dal luogo dell'incidente alieno: basterà avvicinarsi all'abitacolo e verremo "addotti" da un raggio luminoso, fino a trovarci, inermi, nella prigione di un'avveniristica astronave. Lo scopo della nuova avventura è riuscire a tornare sulla Terra sani e salvi, magari dopo aver trafugato quel tanto che basta della potente tecnologia extraterrestre. L'impresa sembra al di sopra delle nostre possibilità, ma per fortuna possono darci una mano altri terrestri nelle nostre stesse condizioni: gli alieni, a quanto pare, stanno effettuando rapimenti di umani in tutto il globo e da parecchio tempo, e molte vittime sono rimaste per secoli in refrigerazione.

Tra i nostri bizzarri compagni di viaggio incontreremo quindi un cowboy, un soldato impegnato nella liberazione dell'Alaska dai Cinesi (episodio della storia futura immaginata dal gioco) e perfino un samurai giapponese. Soprattutto,

> "Lo scopo è riuscire a tornare sulla Terra"

incontreremo un'intraprendente bambina di nome Sally, che ci guiderà nelle varie fasi dell'esplorazione dell'astronave, suggerendoci le azioni più appropriate alle circostanze.

Mothership Zeta è strutturalmente molto semplice: si tratta di ripulire le varie zone della nave spaziale dalla presenza degli omini verdi e di raggiungere infine la cabina di comando, in cui ci si può impossessare dei controlli atti a rispedire noi e i nostri compagni sulla Terra.

Nonostante la linearità del tutto, l'espansione è realizzata molto bene: oltre alla solita cura per i dettagli, emerge con decisione l'attenta progettazione dei vari livelli, pieni di piccoli enigmi e soluzioni alternative, nonché di momenti altamente spettacolari, come quando si può ammirare la Terra da lontano o quando, sul finale, si ha modo addirittura di combattere contro un'altra astronave aliena.

La strana compagnia di personaggi che ci affianca nell'avventura, ciascuno con dialoghi personalizzati e arguti, dà alla vicenda una profondità assente nell'altra espansione "combattiva", *Operation Anchorage*, e allaccia con pertinenza i nuovi contenuti a quelli del gioco originale.

Mosè Viero



ACQUISTO E INSTALLAZIONE

Come le precedenti mini-espansioni di *Fallout 3*, anche *Mothership Zeta* deve essere acquistata tramite il servizio Games for Windows Live, che richiede il pagamento in "Microsoft Point" (acquistabili a loro volta in pacchetti da 500). Seguendo la procedura di installazione standard, il gioco richiederà la connessione alla Rete per rendere disponibili i nuovi contenuti. È possibile evitare questo fastidio semplicemente cercando nel disco fisso, dopo l'acquisto e il download, i file relativi all'espansione (un .esm e due .bsa, che su Vista si trovano in **C:\Users\User Name\AppData\Local\Microsoft\XLive\DLC**), che andranno copiati nella cartella Data presente nella directory principale del gioco. Dopodiché, è sufficiente selezionare l'esm dell'espansione nel menu di lancio: a questo punto, il nuovo materiale sarà disponibile anche in modalità offline. *Mothership Zeta* si attiverà pochi istanti dopo il caricamento di una qualunque partita salvata, purché il nostro personaggio sia all'aperto; raggiungere il luogo dell'incidente alieno può essere arduo per i giocatori che non hanno ancora esplorato gran parte della mappa.

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **800 MS Point (circa € 9)** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.microsoft.com/games/en-us/Live/Pages/fallout3mothershipzeta.aspx**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1 GB HD, *Fallout 3*, Internet**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Compagni di avventura curiosi e originali
- Buon design dei livelli
- Ottima cura dei dettagli

- Molto lineare
- Si completa in 5/6 ore
- Non è migliore del gioco originale

Pur essendo breve e lineare e mancando del respiro interpretativo del gioco base, *Mothership Zeta* è una mini-espansione piacevole, curata e ben integrata nel tessuto di *Fallout 3*, che va consigliata a tutti i fan del GdR di Bethesda.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	6	6	6


Giocare a Quidditch è facile, ma decisamente divertente.


In giro per i livelli si trovano degli stemmi da collezionare, al fine di sbloccare potenziamenti per Harry.




Le ambientazioni sono realizzate con estrema cura.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

EA sforna il "Prescelto" dei giochi su licenza.

ALI DI PIPISTRELLO

Il minigioco in cui si creano le pozioni è davvero ben riuscito, e procedendo nel gioco diventa forse uno dei più impegnativi in assoluto. L'obiettivo è fare ciò che indicano le icone, versando, mescolando e scaldando fino a che l'intruglio non raggiunge il colore desiderato. È un concetto semplice, minimale, ma realizzato con estrema cura. Dettagli come questo fanno de *Il Principe Mezzosangue* un gioco perfetto anche per i più giovani fan di Harry.

CAPITA fin troppo spesso che i giochi basati su licenze cinematografiche si dimostrino deludenti. Fa sempre rabbia vedere come dei personaggi di grande spessore, adorati da milioni di fan, vengano maltrattati sui nostri monitor, a causa di sistemi di gioco poco rifiniti che puntano chiaramente a vendere solo grazie a un nome di richiamo, piazzato in bella mostra sulla confezione.

Ebbene, gli appassionati della celeberrima saga del maghetto di Hogwarts saranno felici di sapere che questo non è il caso di *Harry Potter e il Principe Mezzosangue*. Facendo tesoro di una delle licenze più preziose del momento, Electronic Arts ha confezionato un prodotto valido sotto tutti i punti di vista. La presentazione è impeccabile, con una Hogwarts pulsante di vita e ricca di sfiziosi dettagli, che daranno a chi ha letto i libri e visto i film la sensazione di aggirarsi nella mitica scuola di magia. La grafica, pur non facendo gridare al miracolo, svolge egregiamente il proprio compito, con dei modelli poligonali credibili e animati in maniera soddisfacente. Musiche, effetti sonori

> "Diverte e intrattiene sin dal primo minuto"

e doppiaggio sono di ottima qualità, con un labiale sincronizzato a dovere e battute ben recitate. A parte questi dati estetici, comunque fondamentali in una produzione di tal genere, anche il gioco vero e proprio è realizzato con cura e, nella sua semplicità, diverte e intrattiene sin dal primo minuto, continuando a rivelarsi vario e gradevole per l'intera durata dell'avventura.
La trama, pur essendo basata sul film, non lo segue passo per passo, e gli eventi chiave sono più che altro utilizzati come scuse per generare quest e dare al giocatore una buona scusa per esplorare Hogwarts. In fondo, il pregio de *Il Principe Mezzosangue* è proprio quello di riprodurre fedelmente i luoghi immaginati dalla Rowling, dando ai fan del maghetto la possibilità di viverli in prima persona. Non siamo certo alle prese con un titolo per giocatori accaniti, ma la varietà dell'azione è gradevole, grazie a un ritmato alternarsi di esplorazione, azione e dialoghi. Poi ci sono i duelli, facili ma interessanti, e i simpatici minigiochi come la preparazione delle pozioni.

Tecnicamente parlando, il difetto più significativo riguarda il riconoscimento di alcuni gesti del mouse, necessari a eseguire gli incantesimi, che di tanto in tanto determina alcune situazioni un po' frustranti. Si tratta di una sbavatura su cui si chiude volentieri un occhio e alla quale ci si abitua nel giro di un paio d'ore. Per il resto, siamo alle prese con un gioco che farà la gioia di tutti i fan di Harry Potter, specialmente di quelli più giovani, che troveranno ne *Il Principe Mezzosangue* tante ore di divertimento magico, alla faccia dei babbani!

Fabio Bortolotti



IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto in un buon italiano, con un doppiaggio convincente e dei sottotitoli accurati. Naturalmente, i termini del film e del libro sono stati rispettati.



QUIDDITCH

Giocare a Quidditch è semplice: si direziona la scopa volante di Harry con il mouse, cercando di volare in mezzo alle stelle colorate che appaiono su schermo nel tentativo di afferrare il Boccino. Semplice, ma divertente.

IN ALTERNATIVA...

Harry Potter e il Calice di Fuoco, Nat 05, 7
Un gradevole gioco dedicato a Harry Potter, ambientato due episodi prima rispetto a quello in questa pagina.

Harry Potter e l'Ordine della Fenice, Set 07, 7
Il capitolo precedente, anch'esso ottimo per i fan del maghetto di Hogwarts.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Electronic Arts** ■ Distributore **Leader; Cidiverte; EA** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.harrypotter.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 5 GB HD, DVD**
- S. Consigliato **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

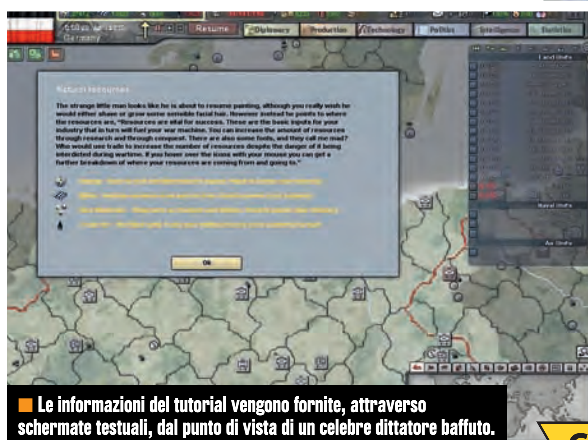
- Vario e divertente
- Licenza ben sfruttata
- Ritmo ben studiato

- Controlli non sempre perfetti
- Adatto solo ai fan di Harry Potter
- Decisamente facile

Uno dei migliori giochi su licenza degli ultimi tempi, un regalo perfetto per tutti i giovani videogiocatori che impazziscono per il maghetto più famoso del mondo. I più grandi troveranno un'avventura ben confezionata, godibile dall'inizio alla fine.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	7	7	6	8


Le informazioni del tutorial vengono fornite, attraverso schermate testuali, dal punto di vista di un celebre dittatore baffuto.


Le spiagge della Normandia sono, ancora una volta, cruciali per la liberazione dell'Europa.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

HEARTS OF IRON III

Paradox chiama nuovamente a raccolta gli strateghi dal cuore d'acciaio.

IN INGLESE

***Hearts of Iron III*, nella versione da noi testata, è in lingua inglese. Non siamo a conoscenza, attualmente, di piani per una traduzione italiana, pur ritenendola probabile. La barriera linguistica, più che nel gioco in sé, risiede nel corposo manuale, la cui lettura è pressoché indispensabile per la comprensione delle meccaniche. *Hearts of Iron III* è reperibile sia nella consueta versione scatolata che tramite download, grazie al portale Gamer's Gate (www.gamersgate.com).**

IL GRANDE DITTATORE

Il tutorial di *Hearts of Iron III*, suddiviso in sei parti, non si segnala per capacità informativa e originalità. A renderlo gustoso è la scelta di veicolare spiegazioni e suggerimenti dal punto di vista di un imprecisato pittore baffuto – si allude ad Adolf Hitler, appassionato di pittura. Il dittatore tedesco, presentato sotto una luce parodistica vagamente "alla Chaplin", riesce persino a strappare un sorriso coi propri deliri di onnipotenza.

LA sperimentazione, si sa, è il motore del progresso. Sembrano averlo capito gli svedesi di Paradox, sempre affaccendati intorno al tavolo da lavoro per smussare gli angoli e oliare i meccanismi delle proprie serie di punta.

Trafficando troppo con cacciaviti e bulloni, però, si rischia sempre di rompere qualcosa o, quantomeno, di perdere i pezzi per strada: è avvenuto con *Europa Universalis III*, depauperato del sistema di eventi storici, e avviene in misura maggiore con questo terzo capitolo della saga di *Hearts of Iron*.

Tra i prodotti targati Paradox, *Hearts of Iron* (la cui prima incarnazione risale al 2002) è, tradizionalmente, il più legato a una struttura "wargamistica": l'ultima fatica della casa scandinava è un passo deciso in questa direzione, teoricamente coerente ma, alla prova dei fatti, in qualche modo problematica. A non essere cambiate sono le premesse di fondo. *Hearts of Iron III* è, in soldoni, uno strategico ambientato durante i turbolenti anni della Seconda Guerra Mondiale, dal 1936 al 1948. Alla guida di una qualsiasi fra le nazioni del pianeta – tra cui sono da privilegiare, per varietà di opzioni, i "grandi protagonisti" del conflitto – il giocatore gestisce risorse, produzione, sviluppo scientifico e diplomazia allo scopo di alimentare una macchina bellica inarrestabile, da scatenare in gloriose campagne di conquista. Sebbene il titolo risulti essere, come i predecessori, in tempo reale, il ritmo blando e il frequente ricorso alla funzione di pausa esorcizzano lo spettro della frenesia da RTS.

Su queste basi si erge, però, un edificio ristrutturato a tal punto da essere quasi irriconoscibile. La più evidente delle innovazioni è il passaggio al 3D, con conseguente rinnovamento della mappa, visivamente più piacevole per quanto meno chiara, a colpo d'occhio, rispetto all'umile 2D del predecessore, e impoverita da alcuni ingenui errori geografici. Non solo il mondo di gioco è ora zoomabile a piacere, ma risulta anche suddiviso in un numero enorme di provincie: circa diecimila. Porzioni di territorio, queste, sempre più simili ai tradizionali esagoni e più accurate nel simulare il movimento sul fronte.

Il ritrovato realismo porta con sé, comprensibilmente, un salato prezzo in termini di microgestione: controllare direttamente ogni singola unità su una mappa così vasta diventerebbe ben presto proibitivo. La soluzione al problema risiede nell'introduzione della catena di comando. Le forze armate di una nazione sono, adesso, strutturate in livelli di complessità crescente, a partire dalla singola divisione fino ai corpi, alle armate e ai comandi

> "La più evidente delle innovazioni è il passaggio al 3D"

superiori. A ciascun quartier generale possono essere assegnati obiettivi di massima, che il comandante virtuale si ingegnerà di perseguire utilizzando le unità assegnate, senza ulteriori interferenze da parte del giocatore. Intervenendo a livello di teatro – un intero fronte di guerra, per esempio quello orientale o quello africano – si riesce ad automatizzare quasi completamente l'attività bellica.

Sebbene il sistema sia, concettualmente, geniale, alla prova dei fatti si pongono alcuni problemi. Innanzitutto, l'impossibilità di definire e delimitare i singoli teatri di operazione, al di là dei confini stabiliti dall'Intelligenza Artificiale, limita fastidiosamente le possibilità del giocatore. Scendendo nel dettaglio delle operazioni belliche, sebbene la I.A. sia in grado di svolgere, al comando delle forze alleate come di quelle avversarie, un buon lavoro (sulla scorta di un paio di ordini impartiti, le truppe tedesche hanno concluso la campagna di Polonia in tempi solo marginalmente superiori a quelli storici) il controllo diretto è necessario per ottimizzare al meglio movimenti e strategie: ci si trova quindi a dover scegliere

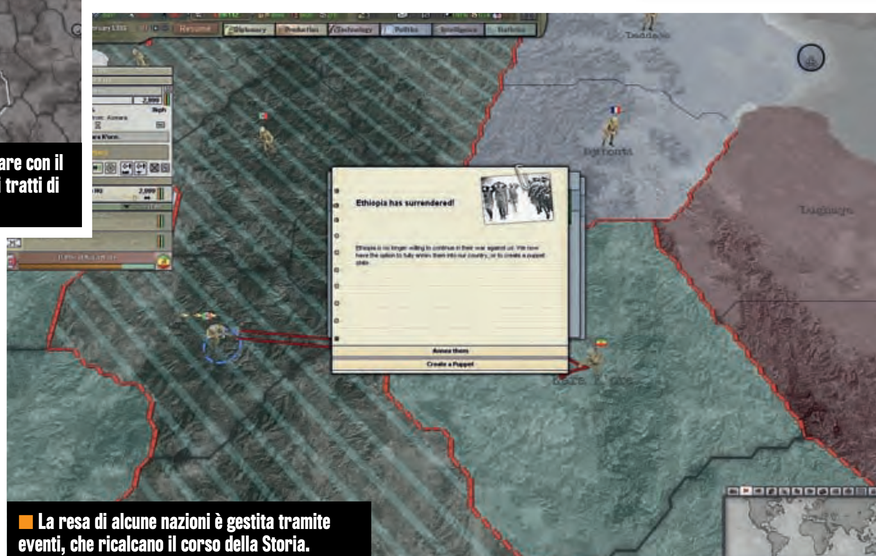
QUALCOSA DI NUOVO SUL FRONTE OCCIDENTALE

Tra la nuova fatica Paradox e il predecessore *Hearts of Iron II* c'è un abisso. Al di là del passaggio al 3D e dell'introduzione di nuove modalità di comando, vari altri aspetti sono stati ritoccati più o meno incisivamente. Lo sviluppo della tecnologia, per esempio, non si avvale più dei team di ricerca, ma si fonda su un sistema astratto di "punti leadership" da ripartire fra diplomazia, spionaggio, addestramento di ufficiali per le truppe e, appunto, indagine scientifica. Lo stesso albero delle scoperte si è fatto più complesso, e ricorda da vicino quello del primo *Hearts of Iron*. Innovazioni anche sul fronte interno, grazie alla presenza di partiti politici che si contendono il consenso delle masse e delle diverse leggi da promulgare secondo l'occasione. Molto interessante anche il concetto di "unità nazionale", una sorta di stima della volontà popolare di proseguire la guerra: un basso livello di unità, eroso da sconfitte militari, bombardamenti e dissenso interno, può condurre alla capitolazione immediata.




Alla penuria di risorse si può ovviare con il commercio internazionale: peccato si tratti di un'attività piuttosto tediosa.





La resa di alcune nazioni è gestita tramite eventi, che ricalcano il corso della Storia.

Basi aeree, porti e infrastrutture risultano fondamentali come non mai, nel pianificare una strategia.

IL FUOCO DELLA BATTAGLIA

Il sistema di combattimento è, di certo, il fulcro di un wargame come *Hearts of Iron III*. In linea con lo spirito del titolo, anche in questo caso Paradox ha scelto di muoversi in direzione di un maggior realismo. Le immense concentrazioni di truppe proprie del secondo capitolo cedono il passo a un'organizzazione più razionale delle battaglie: la lunghezza del fronte di ciascuna provincia permetterà l'impiego di un numero limitato di divisioni, mentre le altre attenderanno in riserva piuttosto che accalcarsi in battaglia, dove non otterrebbero altro che congestionare la situazione. L'influenza dei diversi generali disseminati lungo la catena di comando gioca, inoltre, un ruolo di grande importanza. Apprezzabili miglioramenti sono stati apportati anche all'organizzazione delle unità aeree e navali, cui è possibile impartire ordini in modo molto dettagliato.



tra sacrificare l'efficienza o impelagarsi in un oceano di microgestione. Un dilemma, questo, che *Hearts of Iron II*, certamente meno realistico ma forse più funzionale, non poneva in termini così severi.

Problematiche simili attraversano l'intera struttura di gioco. È, infatti, possibile demandare al controllo della CPU non solo la conduzione della guerra, ma tutti gli aspetti della politica nazionale. Peccato che, al fine di sfuggire al tedio della gestione di minuzie, si debba rinunciare al controllo di opzioni cruciali: per esempio, una volta affidate alla I.A. le faccende diplomatiche, il fantomatico ministro computerizzato non si occuperà solo della banale stipula dei trattati commerciali, ma interferirà, spesso senza cognizione di causa, anche con strategie a lungo termine. Un sistema del genere finisce per acuire il problema che si proponeva di risolvere, imponendo continue correzioni di rotta.

Più riusciti risultano altri elementi – il nuovo albero tecnologico, le unità personalizzate e il concetto di unità nazionale, di cui parleremo negli spazi appositi in queste pagine – ma, in sostanza, resta l'impressione che Paradox abbia voluto strafare. Intendiamoci: in un'epoca di semplificazione progressiva delle saghe videoludiche, sorprende positivamente un'evoluzione tanto netta in direzione dell'accuratezza e della profondità, e *Hearts of Iron III* resta un titolo validissimo, zeppo fino all'orlo di grandi idee. A mancare è stata, forse, la lucidità della visione d'insieme: il risultato è un esperimento di grande pregio concettuale, penalizzato da un'interfaccia contorta, da scelte di design forse troppo azzardate e da una generale pesantezza del motore, piuttosto avido di risorse. A questo va ad aggiungersi, come se non bastasse, una discreta farcitura di bug, alcuni anche piuttosto pesanti. Ciò non toglie che i crismi per la nascita di un capolavoro, a margine di un'intelligente opera di revisione, ci siano tutti. La prima patch ufficiale dovrebbe essere già disponibile nel momento in cui leggerete queste righe: non mancheremo di tenervi informati a riguardo.

Claudio Chianese



DIVISIONI FAI DA TE

In termini militari, le differenze nell'organizzazione divisionale tra una nazione e l'altra erano, durante il secondo conflitto mondiale, piuttosto rilevanti. *Hearts of Iron III* riflette queste caratteristiche peculiari consentendo al giocatore di organizzare le proprie divisioni raggruppando diverse brigate, da due a cinque: diviene così possibile fornire alle formazioni di fanti un consistente supporto di artiglieria, oppure includere una quota di truppe motorizzate tra i più coriacei panzer.

SONO PASSATO E RITORNERÒ

Così sentenziava il generale americano Mac Arthur, nell'atto di ritirarsi dalle Filippine occupate dai giapponesi. Con simile sprezzo, i governi nazionali possono, in *Hearts of Iron III*, continuare a resistere anche dopo aver perduto il controllo del proprio territorio. Stabilitisi nella capitale di una nazione amica, questi "governi in esilio" possono addestrare modeste quantità di uomini e contribuire allo sforzo bellico. La resa definitiva avviene, quindi, solo con la sconfitta dell'intera alleanza, oppure tramite eventi prestabiliti.

IN ALTERNATIVA...

World War One, Nat 08, 7
L'ampio respiro strategico è simile, ma l'ambientazione è quella, claustrofobica e cruenta, delle trincee durante la Grande Guerra.

Gary Grigsby's World at War, Giu 05, 8
Il nome di Grigsby si associa a un titolo di grande valore strategico. Meno complesso e più astratto di *Hearts of Iron III*, ma nondimeno interessante.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Paradox** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **10+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Un trionfo di realismo bellico**
- **Grande profondità strategica**
- **Correttivi alla micro gestione...**

- **... che non funzionano come dovrebbero**
- **Motore piuttosto pesante e bug fastidiosi**
- **Interfaccia poco azzeccata**

L'esperienza di gioco offerta da *Hearts of Iron III* è di alta levatura strategica, ma risulta minata da una serie di problemi tanto veniali, quanto fastidiosi. Non dubitiamo che Paradox saprà affiancare, come da tradizione, un supporto attento alle grandi ambizioni.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	7	8	8	9

NIENTE ITALIANO

Il gioco non è disponibile in lingua italiana: tutto il testo a schermo è visualizzato in inglese. Il manuale, però, prevede anche una sezione in italiano, studiando la quale è possibile imparare le regole di *Neopets Puzzle Adventure*. Ciò significa che se non conoscete la lingua d'oltremanica potete comunque provare a giocare, anche se probabilmente non capirete nulla della narrazione principale.



La mappa di gioco è disseminata di Pet da catturare e luoghi da visitare.


Man mano che si prosegue nel gioco, le dinamiche diventano più complesse e i personaggi hanno più assi nella manica da sfoderare.



GENERE: ROMPICAPO

NEOPETS PUZZLE ADVENTURE

Cuccioli virtuali e giochi da tavolo, in un universo fantasy.

CODICI SPECIALI

Portando a termine le quest dell'avventura principale, si otterranno anche dei codici speciali con cui sbloccare oggetti segreti. Per usarli, è necessario collegarsi al sito Internet www.neopets.com/puzzleadventure e inserire prima il codice prodotto (stampato sulla quarta di copertina del manuale di istruzioni) e poi il codice segreto ottenuto.

IN ALTERNATIVA...

Puzzle Quest Challenge of the Warlord, Nat 07, **8½**
Un riuscito incrocio fra puzzle game e GdR, pieno di idee originali elaborate e combinate per garantire un'esperienza di gioco ottima.

Puzzle Quest Galactrix, Mag 09, **8**
Versione "spaziale" del suo fortunato predecessore, propone dinamiche di gioco un pizzico più complesse, risultando meno accattivante del primo episodio.

QUELLA di Neopets è una comunità online in cui i giocatori adottano e accudiscono dei cuccioli virtuali.

All'interno di questa comunità è possibile cimentarsi anche in svariati minigiochi, uno dei quali ha raggiunto gli scaffali dei negozi con il nome *Neopets Puzzle Adventure*. Si tratta di un rompicapo che prevede una modalità principale da affrontare in solitario (contraddistinta da un preciso filo logico-narrativo secondo il quale hanno luogo tutte le varie sfide), una modalità multiplayer e una serie di minigiochi assortiti. Questi ultimi, sono gli stessi presenti nell'avventura principale e permettono di acquisire bonus aggiuntivi, nonché di addomesticare o addestrare i PetPet.

Minigiochi a parte (che seguono regole specifiche), il meccanismo dell'avventura principale ricorda quello di giochi da tavolo come "Reversi" (detto anche "Othello"): i due partecipanti posizionano pedine del proprio colore sulla scacchiera in modo che le file comprese fra due del colore avversario diventino del colore di quest'ultimo. Il vincitore è colui che, alla fine della partita, si ritrova con più pedine del proprio colore sulla scacchiera. In *Neopets Puzzle Adventure* avviene più o meno la stessa cosa, ma il vincitore è designato in base al punteggio ottenuto, che è proporzionale al numero di pedine, ma tiene conto anche di altri parametri. Le dinamiche di gioco, infatti, vengono ulteriormente diversificate dalla possibilità di eseguire incantesimi (di attacco o difesa), usare i poteri dei PetPet o di amuleti e così via: in questo modo, si guadagnano punti e turni extra o si modifica l'assetto della scacchiera in tutta una serie di modi diversi, che dipendono dal tipo di attacco utilizzato.

> "Bisogna saper giocare i propri assi nella manica"

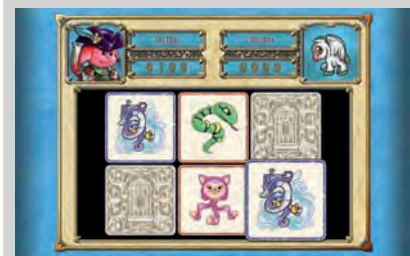
Neopets Puzzle Adventure è un rompicapo ben studiato, che richiede in egual misura astuzia e intelligenza. Per vincere uno scontro servono sia una comprensione più o meno profonda delle regole base (quelle, per intenderci, cui sottostanno i giochi da tavolo classici), sia l'abilità nel giocare al momento giusto i propri assi nella manica, come si farebbe durante il combattimento a turni di un GdR. Proprio in quest'ottica, è presente una nutrita schiera di oggetti da collezionare e combinare, nonché dei minigiochi utili per aumentare il livello dei personaggi.

Qualche dubbio, però, è sollevato dal bilanciamento del livello di difficoltà, che presenta alti e bassi in modo non perfettamente equilibrato. Nonostante le diversità nella struttura di gioco, il paragone con *Puzzle Quest* è inevitabile: dallo scontro è proprio quest'ultimo a uscire vincitore, grazie a un'impostazione più articolata e stuzzicante, nonché un'atmosfera di gran lunga più coinvolgente.

Elisa Leanza

MINIGIOCHI E PETPET

Nella mappa del gioco principale sono presenti alcuni luoghi specifici in cui svolgere azioni particolari come cucinare, creare amuleti e addomesticare (e poi addestrare) i PetPet catturati in giro e utili per eseguire attacchi speciali in battaglia. Questi stessi giochi possono essere provati a tempo perso anche dal menu principale e prevedono sfide classiche come Memory (carte da voltare e accoppiare a due a due) o prove più semplici, come elementi da raggruppare a tre a tre o percorsi da seguire.



info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.neopets.com/puzzleadventure**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- S. Consigliato **CPU 4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN e Internet**

+ Coinvolgente e divertente
+ Tanti oggetti da collezionare
+ Simile a un gioco da tavolo

- Talvolta poco bilanciato
- Minigiochi banali
- Ambientazione migliorabile

Un buon puzzle game con una vena GdR non molto spiccata, ma che, nel complesso, si dimostra abbastanza diversificato e divertente. Forse si poteva fare qualcosa di più per rendere maggiormente elaborate le dinamiche delle battaglie.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
7	6	7	7	7	7



Il gioco ricompensa le uccisioni effettuate con stile, ma spesso avrete voglia di ricorrere alla semplice forza bruta.


La modalità multiplayer non è male, anche grazie al supporto di un massimo di 8 giocatori.


I modelli dei robot sono senza dubbio il lato migliore del gioco.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano, con risultati accettabili. Di tanto in tanto, il doppiaggio soffre di alcuni problemi tecnici, legati al volume di alcune battute.



GENERE: AZIONE

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO

I Transformer non riescono a trasformarsi in un buon gioco per PC.

ROBOT IN SALDO

Ci sono ben tredici personaggi giocabili, distribuiti equamente tra Autobot e Decepticon. Ognuno ha delle abilità speciali diverse, e nel caso dei Transformers volanti anche i controlli subiscono qualche piccola modifica. Aerialbot, Protectobot e Seeker sono utilizzabili solo nella modalità multiplayer, ma anche con i robot delle campagne principali non c'è assolutamente da annoiarsi. Peccato, davvero, per gli altri difetti del gioco, anche perché ne *La Vendetta del Caduto* ci sono abbastanza Transformers da mandare in visibilio qualunque fan.



LE due console Xbox 360 e PlayStation 3 presentano strutture piuttosto simili a quelle di un PC (pur essendo al di sotto della potenza di un personal computer da gioco recente), e spingono gli sviluppatori a lavorare su uscite multipiattaforma.

Con delle conversioni ragionate non ci sarebbe niente da obiettare, ma purtroppo spesso capita che dei titoli, magari validi su altri sistemi, siano rovinati da un adattamento affrettato per PC.
È esattamente il caso di *Transformers: La Vendetta del Caduto* e, in tutta sincerità, ci dispiace constatarlo. Sì, perché chiudendo un occhio sui suoi tanti piccoli, ma fastidiosi difetti si intravede un gioco ricco di contenuti, perfetto per i fan della serie, in grado di garantire varietà, longevità e una ragionevole dose di divertimento.
Ci sono due campagne, una per gli Autobot e una per i Decepticon, durante le quali si ha modo di controllare tutti i personaggi più famosi. Ognuno di essi è realizzato con cura, effettua trasformazioni spettacolari e credibili, e soprattutto ha un set di mosse tutto suo, sufficiente a rendere i combattimenti che si affrontano in ogni missione interessanti anche dopo tante ore. Inoltre, *La Vendetta del Caduto* ha il pregio di metterci in mano la potenza di un Transformer, dandoci pieno accesso alle sue armi, alla sua forma di veicolo e a quella umanoide. Si può passare da una all'altra in pochi secondi, muovendosi ad alta velocità lungo le strade per poi spiccare un balzo e lanciarsi all'attacco di un gruppo di nemici.

> "Ha il pregio di metterci in mano la potenza di un Transformer"

Il problema è che, prima di arrivare a godere di questo brivido, bisogna sbattere la testa contro il sistema di controllo, totalmente inadeguato per tastiera e mouse, e contro la calibrazione di alcuni elementi del gioco vero e proprio: muoversi con le macchine e gli aerei senza schiantarsi ogni due secondi non è per niente facile, e queste difficoltà spingono ad affidarsi sempre alle stesse tecniche, perdendo il gusto di effettuare mosse e manovre spettacolari.

A ciò si aggiungono un frame rate incerto (su un sistema dotato di GeForce 8800 GT con 512 MB, 2 GB di RAM e un Core 2 Duo a 2,67 GHz, ben superiore ai requisiti indicati sul manuale), tanti piccoli bug assortiti, e una grafica che si colloca ben al di sotto della media dei PC. Per tutti questi motivi, siamo costretti a bocciare, con un po' di dispiacere, questa nuova avventura dei Transformers, consigliandola solo ai fan della serie, che forse riusciranno a ignorarne gli evidenti problemi e a godersi i validi contenuti presenti sul disco.

Fabio Bortolotti



CON UN CONTROLLER

Il sistema di controllo non brilla per immediatezza nemmeno con un controller Xbox 360, pienamente supportato, ma la situazione migliora alla grande rispetto ai contorsionismi richiesti dalla tastiera e dal mouse.

IN ALTERNATIVA...

Prototype, Lug 09, 8½
Un gioco diverso, senza robot, ma che dà una grande sensazione di potenza.

Bionic Commando, Set 09, 7
Un gioco d'azione con tanto di braccio robotico.

info ■ Casa **Activision Blizzard** ■ Sviluppatore **Beenox** ■ Distributore **Activision Blizzard** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.transformersgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2,13 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

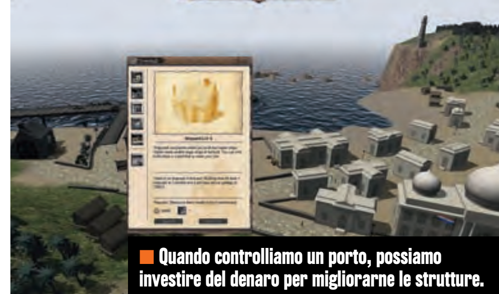
- Tanti personaggi
- Buona varietà
- Due campagne longeve

- Graficamente scadente
- Pieno di piccoli bug
- Controlli inadeguati

Un gioco ricco di contenuti di qualità e spunti interessanti, rovinato da un'esecuzione tecnica scadente e da una conversione su PC realizzata senza la cura necessaria. Solo per i fan, e anche loro faranno meglio a pensarci.

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	6	5	7	5	6


Quando controlliamo un porto, possiamo investire del denaro per migliorarne le strutture.

IN INGLESE

Per il momento, *East India Company* è disponibile solo in inglese, in versione download digitale e con manuale in .PDF, dal sito di Gamersgate.com (www.gamersgate.com). Il prezzo è di 39,99 euro. Al momento di andare in stampa, non abbiamo notizie né di un'edizione confezionata, né di un'eventuale versione in italiano.

Ognuna delle principali nazioni europee "schiera" una compagnia commerciale.

GENERE: GESTIONALE STORICO

EAST INDIA COMPANY

Con Paradox viaggiamo al tempo delle guerre commerciali sulle rotte delle spezie!

TRA il 1600 e la metà del 1700 lo sfruttamento dei mercati asiatici e africani da parte degli europei portò alcune società private ad arricchirsi oltremisura, in alcuni casi sfidando in potenza i loro stessi governi.

Queste compagnie schieravano flotte ed eserciti, conducevano trattative diplomatiche indipendenti, e talvolta arrivavano a occupare militarmente i territori di oltremare. Ciò, formalmente, avveniva in nome della loro corona, ma all'atto pratico espandeva ancora di più la loro base di potere.

East India Company, di Paradox, pone il giocatore alla guida di una di queste potenze mercantili. L'obiettivo è, partendo da un "budget" iniziale, organizzare una flotta di navi da carico (per il trasporto delle merci esotiche verso i mercati europei) e da guerra (per la protezione delle rotte e l'attacco ai nemici). La mappa copre tutta l'Europa, l'Africa, e l'Asia fino all'Indocina, e riporta i principali porti mercantili. Questi producono due tipi di beni: uno, principale, che rappresenta la risorsa più preziosa della regione; gli altri, secondari, sono utili per arrotondare i guadagni, ma non si può fare conto su di essi per prosperare.
In più è importante diversificare la vendita dei beni principali (spezie, the, porcellane, seta...) in Europa, in quanto eccessive quantità di una singola merce causeranno inflazione, quindi crollo dei prezzi. Chi riesce a ottenere un monopolio su alcuni di esse nega agli avversari la facoltà di proporli sui loro mercati, causando ai rivali un dannoso calo dei profitti complessivi.
Man mano che la società si rafforza, iniziano a diventare praticabili anche opzioni militari come l'occupazione dei porti (che garantisce i benefici derivanti dalla gestione diretta del commercio e dalla possibilità di negare lo stesso agli avversari) e l'attacco alle navi delle compagnie avversarie. Tali scontri possono essere risolte automaticamente dall'Intelligenza Artificiale o "tatticamente". Nel secondo caso, potremo manovrare i vascelli in una schermata apposita in 3D che ricorda un po' le battaglie navali di *Empire: Total War*. Gli intenti degli sviluppatori di *East India Company* erano buoni, ma il risultato complessivo è deludente. Le battaglie navali soffrono di diversi problemi, come lo scarso realismo e l'impossibilità di accelerare lo scorrere del tempo – difetto che trasforma alcune di esse in noiose maratone. In più, distolgono l'attenzione dall'attività principale, ovvero il commercio. Quest'ultimo utilizza un modello semplificato che, alla lunga, risulta ripetitivo; inoltre non è assistito da un'interfaccia adeguata (per esempio, non è molto intuitivo seguire il fluttuare dei prezzi nei vari mercati). In compenso, la I.A. dei nemici appare poco aggressiva, almeno per quanto riguarda l'attacco ai nostri interessi.

In definitiva, *East India Company* può risultare un discreto titolo introduttivo al genere dei manageriali storici, ma, nel suo campo, è ampiamente superato da classici come *Patrician III*: meno costosi, meno esosi in termini di hardware e con molto più spessore.

Vincenzo Beretta



> **"Le battaglie navali possono essere giocate su una mappa 3D"**

IN ALTERNATIVA...

Patrician III, Gen 04, 8
Il "papà" virtuale di EIC ricostruisce l'affascinante storia della Lega Anseatica, la costellazione di gilde e mercanti che dominarono il Baltico e il Mare del Nord nel XIV secolo.

Empire: Total War, Mar 09, 9
Un gioco monumentale che ci porta nel cuore del periodo coloniale e delle convulse contese europee, tra guerre, commerci, scoperte scientifiche e diplomazia.

CAMPAGNE E BATTAGLIE

East India Company offre quattro campagne che rappresentano, in realtà, cinque diversi "archi temporali" entro i quali il giocatore deve primeggiare. La più lunga copre 150 anni: dal 1600 al 1750 (è interessante notare come il manuale, erroneamente, riporti il 1800 come data di scadenza). Due propongono periodi più brevi: dal 1650 al 1700, e dal 1700 al 1750 (con, rispettivamente, una carriera commerciale già discretamente avviata e, nella seconda, il culmine delle lotte per il controllo dei lucrosi mercati dell'India). In queste tre modalità riceveremo missioni sia dalla corona, sia da altre entità influenti (come procurare un quantitativo di un determinato bene entro una data precisa, o attaccare militarmente un concorrente) che dovremo eseguire, pena, in alcuni casi, il termine della partita. Una quarta modalità, detta "libera", è invece la campagna più lunga, ma priva di tali imposizioni. Infine, è consentito tuffarsi direttamente in uno scontro navale grazie al generatore casuale degli stessi.



info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Nitro Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 39,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.eic-game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,6 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, Internet**
- S. Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Discreto modello di combattimento navale
- Obiettivi a breve termine e missioni
- Grafica accattivante

- Diviene presto ripetitivo
- Modello commerciale con poco spessore
- Le battaglie navali risultano superflue

East India Company **era un gioco molto atteso dagli appassionati del genere. Si dimostra gradevole per qualche ora d'immersione nel commercio "storico", ma è privo dello spessore necessario per mantenere a lungo l'interesse.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
7	5	6	6	6	5







Un duello all'arma bianca con tanto di citazioni dei famosi insulti del Maestro di Spada!

CACCIA AL TESORO

Se pensate di aver spulciato fino in fondo ogni centimetro di Flotsam Island, forse vi sbagliate. Date un'occhiata al sito www.telltalegames.com/treasurehunt, Telltale Games ha allestito per voi una vera e propria caccia al tesoro!



LeChuck come non lo avete mai visto, con sguardo da cernia e un colorito finalmente sano.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

TALES OF MONKEY ISLAND SIEGE OF SPINNER CAY

La ricerca dell'Esponja Grande continua senza sosta!

MOVIMENTI E POSSEDIMENTI

Per muovere il personaggio potete usare i tasti WASD (o le freccette), oppure cliccare con il mouse e tenere premuto per fare apparire sullo schermo un "joystick virtuale". Ribadiamo che si sente la mancanza del classico "punta e clicca", nonché di un inventario più pratico: quello adottato da *Tales of Monkey Island* è accessibile da una linguetta sul lato destro dello schermo e per combinare gli oggetti ne prevede l'inserimento in due appositi slot.



CON la puntualità di un orologio, Telltale Games ci ha allietati con il secondo, attesissimo, episodio della pentalogia di *Tales of Monkey Island*, offrendo a tutti i fan della serie un nuovo, corroborante viaggio nel mare dei Caraibi.

In questa avventura, il temibile pirata Guybrush farà rotta verso nuove isole alla ricerca dell'amata Elaine e dell'ennesimo manufatto voodoo, unica speranza per debellare una contagiosa malattia che riesce a trasformare anche il più mite dei pirati in un vero e proprio flagello. Se *Launch of the Screaming Narwhal* ha costituito un degno prologo alle divertenti vicende di *Tales of Monkey Island*, già con questo secondo capitolo la vicenda entra nel vivo, i personaggi acquistano maggior carattere e il ritmo diventa più incalzante. Insieme ad alcune new entry che, siamo certi, ci faranno compagnia fino alla fine del gioco, non mancherà qualche sorpresa,

> "L'avventura entra nel vivo"

che comprende anche un LeChuck in versione assolutamente inedita e spassosa.

I ragionevoli dubbi suscitati da *Launch of the Screaming Narwhal* iniziano a dissolversi: nonostante la costante autoreferenzialità di situazioni e dialoghi, non mancano nuove idee e le numerose citazioni si inseriscono nell'ordito come fili dorati che impreziosiscono, senza appesantire, il tutto. La durata complessiva del capitolo è persino di poco superiore a quella del precedente, sia per via della presenza di un numero maggiore di isole da visitare, sia grazie a un più elevato livello di difficoltà degli enigmi.

Lungi dal diventare frustranti, infatti, i rompicapi proposti richiedono un pizzico di riflessione in più e, in certi casi, non consentono di andare per tentativi (scordatevi il classico e incontrollato "combina x con y finché non riesci a ottenere l'oggetto giusto", insomma). Questo, perché riacquista valore anche l'ordine delle risposte date nei dialoghi e persino la più ridicola delle affermazioni è, in realtà, la chiave giusta per risolvere un problema.

Se la curva di miglioramento del gioco dovesse mantenersi costante anche nei futuri capitoli, *Tales of Monkey Island* rischia davvero di confermarsi come la migliore avventura di Guybrush dopo i fasti di *Monkey Island 2*. Stiamo persino riuscendo ad abituarci al nuovo sistema di controllo con i tasti WASD o con il mouse in stile "joypad virtuale", anche se continuiamo a preferire il vecchio sistema punta e clicca e avremmo gradito un inventario più agevole da usare. Ma sono dettagli, signori, dettagli...

Elisa Leanza 

IN INGLESE

Il doppiaggio e i sottotitoli del gioco, al momento, sono disponibili solo in lingua inglese. *Tales of Monkey Island* viene venduto tramite distribuzione digitale sul sito di Telltale al prezzo cumulativo di circa 26 euro o a 32,99 euro su Steam. Gli episodi non sono acquistabili singolarmente.

IN ALTERNATIVA...

Strong Bad's Cool Game for Attractive People Ep. 5: 8-Bit is enough, Feb 09, 7
Altra serie a episodi di Telltale, basata sulle avventure di un personaggio protagonista di un cartone animato in flash.

Il Segreto di Monkey Island – Special Edition, Set 09, 9
Per giocare il primo episodio potete spulciare fra le edizioni budget del vostro negozio di fiducia, oppure godervelo con una versione grafica rivisitata, appena pubblicata!

info ■ Casa **TellTale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Prezzo **circa € 26 (34,95 dollari) per cinque episodi sul sito ufficiale; Steam € 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.telltalegames.com/monkeyisland

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

+ Grafica gradevolissima
+ Enigmi più complessi
+ Trama accattivante

- Ambientazioni limitate
- Sistema di controllo discutibile
- Inventario scomodo

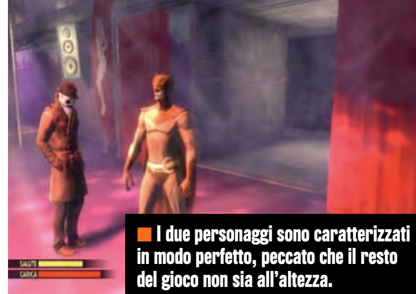
Un secondo episodio assolutamente promettente, persino più stuzzicante del primo e in grado di gettare le premesse per degli splendidi capitoli successivi. Se il livello qualitativo di *Tales of Monkey Island* riesce a mantenersi tale, siamo a cavallo!

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	9	8	8	9	9



I nemici, oltre a essere fin troppo simili tra loro, risultano anche scarsi nel combattimento.



I due personaggi sono caratterizzati in modo perfetto, peccato che il resto del gioco non sia all'altezza.



SOTTOTITOLI IN ITALIANO

***Watchmen: The End is Nigh Part 2* è in inglese, almeno per quanto riguarda il doppiaggio. Fortunatamente, i dialoghi e i testi a schermo sono sottotitolati e tradotti in un buon italiano.**



GENERE: PICCHIADURO

WATCHMEN: THE END IS NIGH PART 2

Poveri i supereroi dalla vita difficile e anche noiosa.

ACQUISTI ONLINE

Per giocare a *Watchmen: The End is Nigh Part 2* dovrete innanzitutto scaricare il client di Steam (http://store.steampowered.com). Una volta creato un vostro profilo utente, potrete procedere all'acquisto del gioco utilizzando una carta di credito. Il prezzo è di 12,99 euro.

IL secondo episodio della mini-serie videoludica dedicata ai supereroi nati dalla fantasia di Alan Moore e portati sul grande schermo da Zack Snyder è un picchiaduro a scorrimento in vendita su Steam, la piattaforma di distribuzione digitale sviluppata da Valve. Come il suo predecessore, anche questo capitolo viene venduto a un prezzo competitivo, 12,99 euro.

Vestirete nuovamente i panni del manesco duo di supereroi Nite Owl (Gufo Notturno) e Rorschach, impegnati questa volta a salvare una fanciulla, tale Violet Greene, dalle grinfie del cattivone di turno. I protagonisti sono ben caratterizzati e hanno carisma da vendere, ma d'altro canto con una licenza ufficiale di tale calibro era difficile sbagliare. Il gioco vero e proprio, invece, è adatto solo ai fan più sfegatati del fumetto e del film. *Watchmen: The End is Nigh Part 2* è infatti quasi del tutto privo di spunti realmente interessanti. È vero, i modelli poligonali sono ben rifiniti, le texture di qualità e gli effetti visivi si attestano su ottimi livelli, ma una volta esaurito l'entusiasmo iniziale (una decina di minuti, non di più), ci si accorge di avere tra le mani un gioco noioso e ripetitivo. I livelli sono simili tra loro e lineari, nonostante la presenza di qualche leva da tirare e porta da sfondare. Il numero di avversari è elevato, però si tratta nella maggior parte dei casi di insulsi scagnozzi, incapaci di rappresentare una vera minaccia a causa della cronica sedentarietà durante gli scontri.

Il sistema di combattimento è discreto, anche se non certo innovativo. Come nel primo capitolo, avremo a disposizione un colpo veloce e uno più potente ma lento,

> **"L'entusiasmo iniziale si esaurisce in una decina di minuti"**

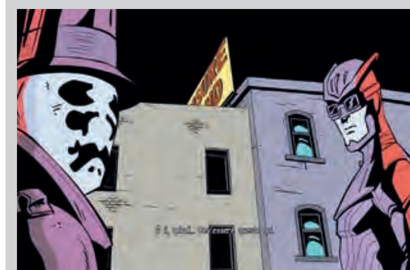
che potranno essere combinati tra loro per dare vita a semplici combo, intervallate qua e là da una presa o da una "mossa finale", eseguita premendo al momento giusto il pulsante richiesto.
Eppure, non sono la scarsa originalità del sistema di combattimento, la ripetitività della colonna sonora o la linearità dei livelli a rappresentare il difetto più evidente di *Watchmen: The End is Nigh Part 2*. Come nella prima parte, il ritmo rimane costantemente sottotono e l'intera esperienza si riassume nel menare mazzate a destra e a manca contro una serie interminabile di tirapiedi tutti uguali. A peggiorare ulteriormente le cose ci pensano la scarsa longevità (8 ore per portare a termine l'avventura) e l'assenza di una modalità di gioco cooperativa online. L'unica concessione al lavoro di squadra è rappresentata dalla possibilità di affrontare l'azione in compagnia di un amico, nella modalità cooperativa sullo stesso computer.

Francesco Mozzanica



WATCHMEN

"Watchmen" è una miniserie a fumetti ideata da Alan Moore e disegnata da Dave Gibbons. Si tratta di un'eccezionale graphic novel, vincitrice anche del premio Hugo (l'ambito riconoscimento che viene assegnato ogni anno durante il congresso mondiale degli appassionati di fantascienza e fantasy).
In occasione dell'uscita dell'omonima pellicola diretta da Zack Snyder, Planeta De Agostini Comics ha ripubblicato quest'anno la raccolta dei 12 episodi apparsi dal 1986 al 1987.
Come nel precedente capitolo, anche in *The End is Nigh Part 2* l'evoluzione della vicenda viene narrata attraverso piacevoli illustrazioni in 2D che ricalcano lo stile utilizzato da Gibbons nel fumetto originale.



IN ALTERNATIVA...

Street Fighter IV, Lug 09, **9**
Un picchiaduro che ha fatto storia torna alla grande su PC. Bellissimo da giocare e da vedere.

Devil May Cry 4, Set 08, **8½**
Uno dei migliori picchiaduro disponibili su PC. Da provare se amate il genere.

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive** ■ Sviluppatore **Deadline Games** ■ Distributore **Internet/Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 12,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.watchmenvideogame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- S. Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **2 giocatori stesso PC**

- Buona grafica
- Personaggi carismatici
- Illustrazioni ricche di stile

- Molto ripetitivo
- Niente online
- Scarsa longevità

Come il precedente episodio, anche *Watchmen: The End in Nigh Part 2* annoia in fretta. Certo, il comparto grafico si attesta su ottimi livelli e anche le illustrazioni tra un capitolo e l'altro sono di buona fattura, ma non bastano a risollevare questo soporifero picchiaduro.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	6	5	4	6	4

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Ubisoft ■ **Sviluppatore:** Gearbox Software ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Nov 08, **8**

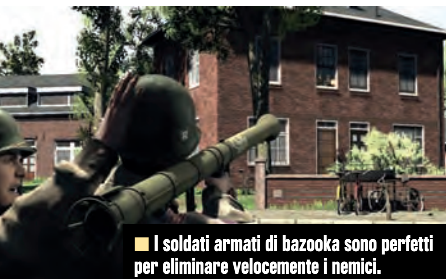
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

DOPO un ritardo annunciato, *Hell's Highway*, il più recente sparatutto tattico della serie *Brothers in Arms* firmata da Gearbox Software, ha saputo affascinare gli appassionati grazie alle numerose novità introdotte, che hanno ulteriormente perfezionato la già interessante struttura di gioco dei precedenti capitoli.

Si vestiranno ancora i panni di Matt Baker, impiegato questa volta nella drammatica operazione Market Garden, durante la Seconda Guerra Mondiale. Ogni missione della Campagna principale vi metterà a capo di un manipolo di uomini e il vostro compito sarà quello di portare a termine una serie di obiettivi diversi. A differenza dei precedenti episodi, l'intera esperienza di gioco non ruota più attorno alla semplice regola "Se i nemici sono al coperto, occorre accerchiarli per poterli eliminare". In *Hell's Highway*, infatti, tutto può venire distrutto, a patto naturalmente di avere con sé l'arma giusta. In questo modo, l'azione diventa più adrenalinica e veloce, dato che non bisognerà necessariamente eseguire manovre di aggiramento per avere la meglio sugli avversari.

Collegandovi al sito **www.filefront.com** sarà possibile scaricare alcuni piccoli Mod. Presso il sito **www.strategyinformer.com**, invece, troverete degli interessanti filmati sull'operazione Market Garden. Al momento non è disponibile alcuna patch ufficiale.

GIOCHI COMPUTER



■ I soldati armati di bazooka sono perfetti per eliminare velocemente i nemici.

VERDETTO

€ € € € €

***Brothers in Arms: Hell's Highway* è un titolo adatto a tutti gli appassionati di sparatutto tattici di stampo realistico.**

■ **Casa:** THQ ■ **Sviluppatore:** Juice Games ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Feb 08, **8**

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

IL secondo capitolo della fortunata serie di giochi di guida a opera di Juice Games è perfetto per tutti gli appassionati di tuning e competizioni mozzafiato.

Rispetto al predecessore, *Hot Import Nights* ha introdotto una serie di novità interessanti. Innanzitutto, per avanzare nella modalità Carriera non sarà obbligatorio tagliare sempre per primi il traguardo. Ogni gara, infatti, presenta una serie di obiettivi da completare, come per esempio sconfiggere un determinato avversario o eseguire un salto abbastanza lungo.

Altra novità è rappresentata dall'introduzione del sistema DNA, una sorta di memoria genetica che, tenendo a mente lo stile di guida del giocatore e degli avversari, è in grado di definire la personalità di ogni pilota, modificandone di conseguenza il comportamento durante la gara. Come da tradizione, uno degli elementi più interessanti di *Juiced 2* è rappresentato dalla sezione dedicata all'elaborazione della vettura. Sarà consentito sostituire, tarare o personalizzare qualsiasi componente di meccanica, elettronica e carrozzeria. A rendere *Juiced 2* ancora più intrigante ci pensa l'ottima modalità online, che permetterà a piloti in carne e ossa di sfidarsi in adrenaliniche gare all'ultima sgommata.

GIOCHI COMPUTER



■ Per avanzare nella carriera, non sarà necessario vincere tutte le gare: certe volte basterà battere un solo avversario.

VERDETTO

€ € € € €

***Juiced 2* è un gioco di guida adrenalinico e divertente, caratterizzato da un'ottima sezione per elaborare la propria vettura.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

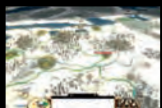
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Empire: Total War
BANNED.Neon
"Prepariamoci per *Napoleon*!"



Empire: Total War
GMC.Homer
"Nelson non sopravvisse a Trafalgar."



Blood Bowl
GMC.Pettinato
"Anche in vacanza!"



Resident Evil 5
GMC.Pape
"Nessuna pietà!"



Mini Ninjas
GMC.Dario
"Non è solo un gioco da ragazzi!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO $8\frac{1}{2}$
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO $8\frac{1}{2}$
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO $8\frac{1}{2}$
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO $8\frac{1}{2}$
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Trucchi: Gen 09 **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) PROTOTYPE Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.



LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Guida (CD/DVD): Giu - Lug 06 **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
Trucchi: Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Mega Man — Gli FPS più "particolari"
1. Dark Messiah Might & Magic
2. TimeShift
3. Call of Juarez
4. No One Lives Forever
5. Red Faction

superzio — I più attesi
1. Diablo 3
2. Mafia II
3. Modern Warfare 2
4. Mass Effect 2
5. Dead Space 2

razor899 — Gli ultimi che ho finito
1. Call of Duty 4
2. Rainbow Six Vegas 2
3. Splinter Cell 4
4. Colin McRae DiRT
5. Terminator Salvation

michele227 — Quelli che hanno fissa dimora nel mio HD
1. PES 2009
2. Age of Empires 2
3. Football Manager 2009
4. Crazy Machines 2
5. Stronghold Crusader

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

CAMPIONATO ITALIANO PER REGIONI

Ne diamo notizia con un po' in ritardo, perché il campionato italiano per regioni (C.I.R.) si è concluso ormai da un paio di mesi, ma gli impegni internazionali dei nostri atleti ci hanno ragionevolmente portato via un po' di spazio. In mancanza delle EPS, però, il campionato per regioni rappresenta il principale torneo nazionale ed è giusto attribuire il dovuto riconoscimento alle regioni "campioni d'Italia"! L'edizione di quest'anno, la quarta per la cronaca, ha proposto otto differenti discipline. Di seguito, l'elenco delle regioni, disciplina per disciplina:

***Call of Duty 2*: Sardegna**
***Call of Duty 4*: Sardegna**
***CounterStrike: Source*: Lazio**
***TrackMania Nations Forever*: Veneto**
***Warcraft 3*: Campania**
***War Rock*: Campania**
***Pro Evolution Soccer 2009*: Liguria**
***Poker Texas Hold'em*: Lombardia**

Alle rispettive rappresentative regionali vanno le più vive congratulazioni da parte della redazione. Arrivederci al CIR 2009.

sito di riferimento: www.esl.eu/it/cir

Campionato Europeo 2009

PODIO AMARO

Si conclude in maniera beffarda la partecipazione della nazionale azzurra di CounterStrike: Source *agli europei 2009.*





Le nazionali di Germania e Svezia sollevano trionfalmente le coppe di campioni 2008, rispettivamente, di *Warcraft III* e *CounterStrike 1.6.*

CALA il sipario, almeno per l'Italia, sull'Europeo per Nazioni 2009.

Dopo la strage di atleti azzurri nei rispettivi round a gironi e nei play-off, il fortissimo team di *CounterStrike: Source*, l'unica squadra che ci aveva fatto credere di riuscire (almeno una volta) a portare a casa una coppa iridata; l'unica che aveva chance concrete di arrivare alle finali di Colonia, è stata battuta in semifinale dalla Germania.

La finale per il terzo posto, interamente disputata online, si è peraltro conclusa nel più deludente dei modi, regalando un podio che, per la squadra capitanata da Riccardo "Kimera" D'Urso, suona più come un'amara beffa che come una consolazione. L'incontro, infatti, è stato assegnato a tavolino agli azzurri a causa del ritiro della formazione inglese i cui membri hanno preferito (comprensibilmente, data la posta in palio: 26.000 euro) disertare gli impegni con la nazionale per dedicarsi al torneo danese The Experience 09 (**www.the-experience.dk**).

L'Italia "conquista" così il podio. Il terzo posto all'Europeo di *CS:S* è un risultato che, incredibilmente, rappresenta la miglior performance, per quest'anno, di una rappresentativa italiana impegnata in un torneo internazionale (il secondo miglior piazzamento, infatti, è rappresentato dalla quarta posizione, ottenuta dal ferrarese Edoardo "L3gend" Mariotti, al campionato di *TrackMania Nations Forever*). Un risultato che, inutile nasconderlo, appare assolutamente deludente, anche alla luce della precaria situazione in cui versa il netgaming italiano. Lo scioglimento dell'EPS, peraltro, mette in forse la partecipazione di una rappresentativa azzurra alle prossime edizioni dei campionati europei il che, ironicamente, ci toglie anche la consolazione di poter dire "peccato, speriamo che vada meglio l'anno prossimo".



La Coppa d'argento assegnata, di diritto, alla nazionale vincitrice dei campionati europei. L'Italia non è mai riuscita a vincerne una e, quest'anno, non è andata oltre il terzo posto.

EMS: risultati (quasi) finali

Tempo di bilanci anche per le ESL Major Series, pur se avevamo già lamentato, sul numero scorso, l'assenza di squadre italiane tra le finaliste. Il campionato è quasi concluso e, al momento di andare in stampa, mancano ancora cinque finali da disputare. Sulle 14 discipline previste nell'edizione 2009, siamo ora in grado di darvi i risultati finali per 9 di esse. Considerato anche il numero elevato di finaliste ancora in gara, sembra che la palma di nazione meglio rappresentata, per quest'edizione, vada alla Germania, con due team già vincitori e tre in finale. Segue a ruota la Svezia, con due team campioni e due finalisti. In ogni caso, per dovere di cronaca, ecco i risultati finali per le specialità già concluse:

Call of Duty 4	**Fnatic (Svezia)**
***StarCraft*:**	**Idra (USA)**
***FIFA 09*:**	**Pod (Germania)**
***America's Army*:**	**SPQR (Polonia)**
***Quake 3*:**	**Cypher (Portogallo)**
***Dawn of War*:**	**DiamondZ (Squadra multinazionale)**
***Defense of The Ancients*:**	**Ravens (Danimarca)**
***Pro Evolution Soccer 2009*:**	**Abendrmar (Germania)**
***TrackMania Nations Forever*:**	**Frostbeule (Svezia)**

Per completezza, naturalmente, riporteremo sul prossimo numero i risultati per le discipline ancora mancanti: *CounterStrike: Source*, *CounterStrike Female*; *Day of Defeat: Source*; *Enemy Territory* e *Team Fortress 2*. Se siete impazienti, però, i risultati dovrebbero essere già online, quando leggerete queste righe, all'indirizzo sotto riportato.

siti di riferimento: www.esl.eu/eu/ems/season4/



Per quanto nessun italiano sia più in gara, il Campionato Europeo continua: mentre leggerete queste righe, si saranno già concluse le finali, in programma in quel di Colonia dal 18 al 23 agosto, in seno al Gamescom. Al momento di andare in stampa, tuttavia, sappiamo già le squadre che andranno in finale, mentre sono già stati assegnati due dei sei titoli in palio: non tutte le discipline, infatti, prevedono una finale "offline" e, per quanto riguarda *Defense of The Ancients* e *Call of Duty 4*, il titolo è stato assegnato mediante una "normale" partita online. Si è così aggiudicata il titolo europeo di *Cod4* (modalità di squadra: cinque contro cinque) la nazionale tedesca, mentre è andata, a sorpresa, a un gruppo esordiente outsider la coppa di *DotA*: la bravissima nazionale ucraina che ha sbaragliato, in finale, la Romania.

Guadagnano, quindi, l'accesso alle finali di *CounterStrike 1.6*: la Svezia, accoppiata in semifinale con la Francia e la Germania, che dovrà vedersela con la Polonia. Per quanto riguarda, invece, *Warcraft 3*, a contendersi il titolo saranno Olanda e Danimarca, mentre il terzo posto spetta alla nazionale tedesca. Germania e Ucraina si disputeranno la coppa di *FIFA 09*, con il terzo posto meritatamente assegnato alla rappresentativa rumena. Concludono gli abbinamenti, infine, le finaliste del torneo di *CounterStrike: Source*, Francia e Germania, mentre, come abbiamo scritto, ha ottenuto (a tavolino) il terzo posto la nostra nazionale.

Sul prossimo numero vi racconteremo com'è andata.

Paolo Cupola



The participating teams at gamescom

Counter-Strike 1.6 - Playoff Bracket
- Sweden vs. France
- Germany vs. Poland

Warcraft 3 - Playoff Bracket
- Netherlands vs. Denmark

FIFA 09 - Playoff Bracket
- Germany vs. Ukraine

Counter-Strike:Source - Playoff Bracket
- France vs. Germany

Il tabellone degli accoppiamenti e delle nazionali ammesse ale finali europee di Colonia. Anche quest'anno, purtroppo, il Tricolore non si vede.

sito di riferimento: www.esl.eu/eu/enc/

Tornei internazionali

OUTPOST ON FIRE 3

Sono stati i Cubesports.AMD e gli OX-gaming a tenere alto il Tricolore nella tradizionale sfida FPS di Anversa.



Tra i tornei estivi internazionali privati, oltre al già citato The EXperience (torneo "open" in terra danese), che è costato alla nazionale inglese il ritiro dall'Europeo, un posto d'onore spetta all'altrettanto famoso Outpost on Fire, torneo specialistico dedicato ai soli FPS a squadre, in regolari line-up di cinque giocatori. Anche quest'anno, l'evento si è svolto nell'ormai tradizionale cornice di Anversa, nel cuore delle Fiandre, a sottolineare l'interesse crescente che il Belgio nutre nei confronti degli sport elettronici. L'edizione 2009, la terza nella storia della competizione, si è articolata su due sole discipline: *Call of Duty 4* e l'immancabile *CounterStrike: Source*. Un montepremi non particolarmente corposo, 8.000 euro per disciplina, è stato offerto ai migliori team di categoria provenienti da ogni parte d'Europa.
A rappresentare l'Italia, quest'anno, sono stati due squadre: una vecchia conoscenza dei gamer italiani, i Cubesports.AMD presentatisi per *COD 4*, e un nuovo clan al proprio esordio, gli OX-Gaming che, invece, hanno debuttato nel torneo di *Counter Strike: Source*. Nonostante il montepremi relativamente modesto, il fior fiore del gaming europeo (e non solo: c'era anche un team statunitense) ha preso parte al torneo. Ad aggiudicarsi il torneo di *CounterStrike: Source* sono stati gli olandesi dei 4Kings, mentre hanno vinto il torneo di *COD 4* i "soliti" Team Dignitas, formazione inglese che già qualche dispiacere ha dato, in passato, ai clan nostrani.
La partecipazione italiana non ha brillato, in senso assoluto, ma nemmeno particolarmente deluso, considerato il livello medio del torneo: ci si può perciò accontentare della quinta posizione ottenuta dai Cubesports, considerato anche il numero e il valore degli avversari, per un torneo con 32 squadre partecipanti. Modesta, ma più che sufficiente per una squadra agli esordi, la nona posizione in classifica degli OX-Gaming.

sito di riferimento: www.outpostonfire.com

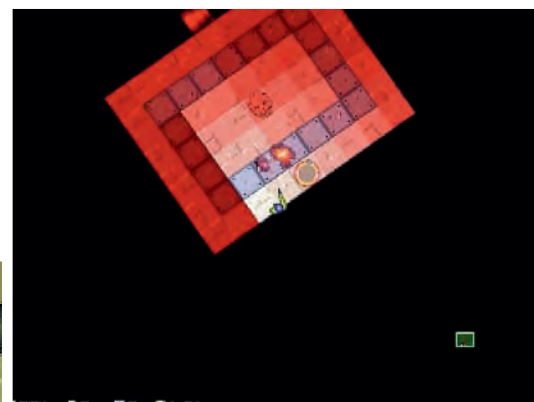


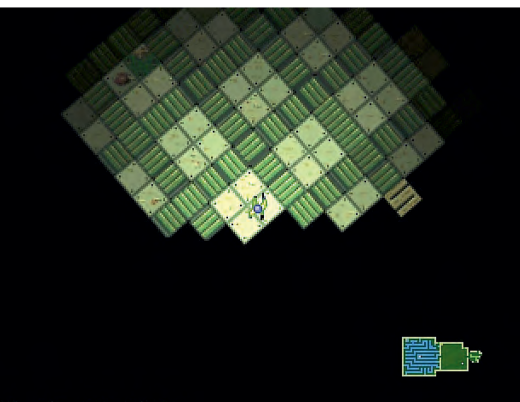
I Cubesports.AMD hanno difeso i colori azzurri in *CounterStrike: Source*. Non eccellente, ma comunque apprezzabile, la quinta posizione ottenuta dalla formazione giallo-nera.

Gioco d'azione

BOH

Un tuffo nel passato, Made in Italy.







I controlli richiedono un po' di pratica: inizialmente, potreste incontrare qualche difficoltà.

- **Autore:** Simone Bevilacqua
- **Genere:** Azione
- **Dimensioni:** 6 MB
- **Internet:** www.bohthegame.com

IL panorama dei giochi Indie (ovvero titoli creati da piccoli gruppi di programmatori indipendenti) sta vivendo una nuova primavera, sia su PC, sia su console, attraverso diverse iniziative e meritevoli produzioni disponibili per le maggiori piattaforme ludiche.

Per quanto riguarda il Bel Paese, la situazione non è delle più rosee, ma fortunatamente non c'è buio totale. Uno dei titoli del catalogo italiano è *BOH*, sviluppato da Simone Bevilacqua, insieme ad altri ragazzi che hanno collaborato per la traduzione in diverse lingue e per il comparto musicale.

BOH non è solo un titolo Indie, ma anche un omaggio al retrogaming, ai giochi del passato basati su poche e semplici idee tutte volte a offrire una giocabilità peculiare e ricca di personalità, come solo i capolavori pubblicati qualche decade or sono sapevano fare.

Proprio come questi ultimi, *BOH* non è adatto ai patiti della grafica, con la sua risoluzione nativa di 320x240 in cui il dettaglio va cercato nei pixel e non in elaborate texture. La visuale è dall'alto, e il personaggio principale è in grado di dirigersi in tutte le direzioni, ruotando e gestendo in modo limitato i movimenti laterali. L'organizzazione dei menu, inoltre, è apprezzabile, tutto è a portata di mano e lo stile gradevole e fluido fa subito una buona impressione. Le missioni sono elencate in ordine di difficoltà (anche se possono essere giocate singolarmente in qualsiasi momento): le prime sono molto semplici e fungono da introduzione alle meccaniche di gioco, ma ben presto vi accorgerete che *BOH* non è banale quanto possa sembrare a prima vista. Sparsi per i livelli troverete diversi potenziamenti, armi di grado superiore rispetto a quella in vostro possesso, torce che vi permetteranno di ampliare il raggio visivo (inizialmente molto limitato), oggetti capaci di creare una piccola mappa in tempo reale, chiavi e altri utili gadget.

L'esperienza di gioco si basa, dunque, su un mix di esplorazione, combattimento e ragionamento; non perdere l'orientamento nelle mappe su più piani ed evitare ostacoli mortali sono passi obbligati per procedere – nei livelli avanzati anche il più piccolo errore vi obbligherà a ritentare dal principio. Per chi è abituato ai controlli dei titoli più moderni, l'adattamento alle meccaniche di *BOH* potrebbe risultare ostico, ma dopo un po' di pratica ci si muove agilmente. Per una prova gratuita, puntate il browser all'indirizzo **www.bohthegame.com/downloads.html#demos** e selezionate il vostro sistema operativo (il gioco supporta MacOS, Linux, AmigaOS e Windows XP/Vista). La versione completa è disponibile su CD-ROM, pubblicata da EDITEL (12,50 euro IVA esclusa), o distribuita digitalmente (a 10 euro IVA esclusa), ed è acquistabile tramite il sito ufficiale **www.bohthegame.com**.

Se amate i titoli del passato, *BOH* potrebbe essere quello che fa per voi: la sua particolare giocabilità non lo rende adatto a tutti, ma è capace di divertire e coinvolgere.



INSTALLAZIONE

1 Nel caso decidiate di acquistare la versione ISO (scaricabile direttamente), dovrete masterizzarla su CD tramite un programma apposito, come Nero o Deep Burner Free; quest'ultimo è presente sul DVD demo allegato a GMC. In alternativa, con i Daemon Tools (**www.daemon-tools.cc**) avrete modo di evitare questa procedura creando un'immagine virtuale del CD, installando direttamente il gioco dal file ISO

2 Avviate l'installazione cliccando sull'eseguibile e seguite le semplici istruzioni che appariranno a schermo

3 Siete pronti a giocare. Nella cartella principale troverete il manuale in lingua inglese in formato PDF; con la versione su CD-ROM riceverete anche la versione cartacea.

VERDETTO



Un omaggio al retrogaming e una produzione italiana. *BOH* è l'ideale per gli appassionati dei pixel e della giocabilità vecchio stile.

Multiplayer a squadre

DUNGEON PARTY

Trappole, tesori e tante, tante, tante mazzate.



L'azione può diventare molto caotica: in questi casi, i limiti del sistema di controllo si fanno palesi.

- **Autore:** Cyanide Studio
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 496 MB
- **Internet:** www.dungeon-party.com

CON il passare degli anni, la diffusione dei giochi online con Cash Shop (negozi virtuali in cui comprare oggetti per il proprio personaggio) ha subito una notevole impennata.

Grazie all'eliminazione della principale barriera che funge da deterrente per potenziali utenti, ovvero il prezzo d'acquisto, i titoli online che sfruttano questo modello possono contare su un bacino di giocatori potenzialmente molto vasto. Non solo MMORPG, ma anche sparatutto in prima persona come *Sudden Attack*, un vero successo in Asia, *Gunz* e molti altri.

Nella categoria dei giochi a squadre rientra anche *Dungeon Party*, un colorato titolo sviluppato dalla software house francese Cyanide, recentemente alla ribalta grazie a *Blood Bowl* (basato sullíomonimo gioco da tavolo targato Games Workshop e recensito su questo stesso numero). *Dungeon Party* possiede diversi elementi tipici dei giochi di ruolo, a partire dall'obbligo di creare il proprio personaggio. Le classi a disposizione sono quattro: Mago, Ladro, Executioner (una sorta di guerriero) e Bardo, quest'ultima aggiunta recentemente. Ricalcano tutte gli archetipi più classici, portando un diverso contributo sul campo si battaglia: le abilità sono selezionabili durante le partite, limitate da punti che obbligano a scegliere dalla lista quelle che maggiormente si adattano al vostro stile di gioco.

Il primo elemento che noterete sarà la Lobby, una sala díattesa con tanto di chat e numerose opzioni per gestire l'aspetto del vostro personaggio, consultare le classifiche dei migliori partecipanti, e avviare una ricerca delle partite disponibili. L'impostazione della Lobby è più che soddisfacente, tutto è a portata di mano grazie a un'interfaccia tanto ìallegraî quanto funzionale.

Il tutorial iniziale vi illustrerà in modo efficace le meccaniche di gioco, comunque abbastanza semplici: due squadre (5 contro 5) si danno battaglia su diverse mappe, con l'obiettivo di raccogliere la cassa del tesoro e portarla verso l'uscita sani e salvi. A complicare le cose ci pensano le numerose trappole e i nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale, che saranno neutrali, ìdisturbandoî amici e nemici.

Purtroppo, un'idea così semplice e potenzialmente divertente è in parte rovinata da un sistema di controllo poco appagante, oltre che da una gestione della telecamera incerta: la combinazione di mouse e tastiera è cosa comune per qualsiasi gioco su PC, ma in questo caso i movimenti più semplici, l'uso delle abilità e l'interazione con la mappa si fondono in un mix che risulta macchinoso.

Il comparto tecnico, infine, ben si addice all'atmosfera scanzonata e ironica del gioco; la grafica colorata e le simpatiche animazioni risultano gradevoli.

Insomma, se riuscite a sorvolare su alcuni difetti, *Dungeon Party* potrebbe farvi passare qualche ora in modo divertente, specialmente in compagnia di amici. Nel caso vi appassionaste al gioco, potrete acquistare oggetti per il vostro personaggio tramite il sito ufficiale **www.dungeon-party.com**, spendendo euro reali.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **www.dungeon-party.com** e cliccate sul pulsante verde nella colonna di sinistra, **Download the full game**. Scegliete uno dei link e scaricate il gioco

2 Avviate l'installazione automatica cliccando sull'eseguibile.

3 Siete pronti a giocare: cliccate sull'icona di *Dungeon Party*, attendete qualche momento nel caso ci siano patch da scaricare (avviene tutto in modo automatico) e infine premete il pulsante **Go**.



Un buon numero delle opzioni disponibili durante la creazione del personaggio richiede soldi reali.



Potete raccogliere delle casse che, una volta gettate a terra, regalano bonus o danneggiano gli avversari.

VERDETTO



L'atmosfera spiritosa di *Dungeon Party* ben si adatta a partite condite da competizione, trappole e mostri di vario genere.

Mod per Half-Life 2

NEOTOKYO

I Samurai del futuro, con armi automatiche, visori termici e tanto sangue freddo.



È possibile inclinarsi per sbirciare senza esporsi troppo: *Neotokyo* ricorda, in un certo senso, i *Rainbow Six* in prima persona.



Le armi a disposizione delle tre classi sono numerose, e tutte realizzate in modo convincente.

Autore: Radi-8
Genere: Multiplayer a squadre
Dimensioni: 843 MB
Internet: www.neotokyohq.com

QUANDO si giudica un Mod, bisognerebbe sempre ricordare che dietro c'è il lavoro di un team non retribuito, se non con un po' di pubblicità e gloria in caso di successo. È anche per questo motivo che, spesso, i progetti più ambiziosi si fanno attendere per mesi, o addirittura anni.

Neotokyo rientra proprio in quest'ultima categoria: immagini e disegni sono stati distribuiti nella Grande Rete e il progetto ha attirato l'attenzione di molti appassionati per diverso tempo. Originariamente, il Mod era stato sviluppato per *Unreal Tournament 2004*, ma un cambio in corsa ha portato il gioco a sfruttare il Source Engine di Valve.

L'ambientazione di *Neotokyo* è il Giappone del prossimo futuro; più precisamente, una Tokyo più variopinta e ricca di insegne che mai, come si può ammirare in una delle mappe disponibili, davvero curata a livello grafico. *Neotokyo* rappresenta, in un certo senso, un ritorno al passato, alle emozioni che solo gli sparatutto in prima persona privi della possibilità di tornare immediatamente sul campo di battaglia dopo un colpo fatale sanno regalare. Le modalità di gioco sono piuttosto limitate e vedono le due squadre, NSF e Jinrai, lottare per la vittoria: Capture the Ghost è una variante del classico Cattura la Bandiera, con un solo obiettivo da raccogliere e portare al punto di cattura per terminare il round; nel Team Deathmatch, la fazione vincente è quella che elimina tutti gli avversari, condizione valida anche per la prima modalità.

Neotokyo promuove e favorisce il gioco di squadra, anche grazie alle tre classi selezionabili, Recon, Assault e Support, ognuna dotata di peculiarità quali agilità o resistenza, oltre alla possibilità di nascondersi alla vista del nemico o usare visori di vario tipo - sono a tutti gli effetti ruoli complementari. Interessanti, infine, il sistema d'esperienza che ricompensa i giocatori che portano a termine obiettivi utili alla vittoria della propria squadra, sbloccando nuovi gadget e armi (unicamente per la partita in corso), e la possibilità di dividersi in sotto-squadre per favorire una coordinazione più efficiente.

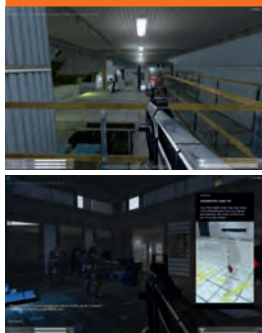
Una menzione speciale va al comparto tecnico: i modelli delle numerose armi a disposizione e le mappe ricche di dettagli, coerenti con l'ambientazione futuristica, rendono *Neotokyo* uno dei Mod graficamente più curati e visivamente appaganti sulla piazza.
Nel momento in cui scriviamo, i server sono molto popolati e il gioco sta riscuotendo un buon successo: se volete un'esperienza competitiva, e qualche partita passata più come spettatore che giocatore non vi spaventa, *Neotokyo* merita sicuramente la vostra attenzione.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **www.neotokyohq.com/download.html** e scegliete uno dei link da cui scaricare il client di gioco. I requisiti sono Steam e un gioco che utilizzi il Source Engine: *Half-Life 2*, per esempio

2 Chiudete Steam e avviate l'installazione automatica cliccando sul file eseguibile

3 Per giocare, avviate Steam e selezionate *Neotokyo* dalla lista dei giochi in vostro possesso.





VERDETTO



Un Mod curato e dall'aspetto professionale. *Neotokyo* sembra creato per soddisfare le esigenze dei clan competitivi.

MMORPG

PANDORA SAGA

Tre fazioni in guerra, e un mare di mostri da uccidere.


L'interfaccia è curata, anche se un po' macchinosa da navigare.

Autore: HEADLOCK Inc.
Genere: MMORPG
Dimensioni: 974 MB
Internet: pandorasaga.myrosso.com

SU numerosi forum della Grande Rete, gli appassionati dei MMORPG si dividono spesso in sostenitori del gioco in solitario contro gli instancabili difensori di party e collaborazione.

Generalmente, i titoli più apprezzati offrono elementi soddisfacenti per entrambe le scuole di pensiero, ma non mancano MMORPG che focalizzano le proprie meccaniche interamente attorno alle avventure da vivere in gruppo; *Final Fantasy XI* è l'esempio perfetto.

Proprio come il capitolo online della celebre saga targata Square Enix, *Pandora Saga* è dedicato a chi ama condividere le sessioni di gioco con qualche amico. Sviluppato dalla software house giapponese HEADLOCK Inc., questo MMORPG gratuito è stato recentemente tradotto in lingua inglese e, nel momento in cui scriviamo, è in fase di Beta aperta, giocabile liberamente.

Le razze disponibili sono sei: Elfi, Nani, Umani, Lapin, Enkidu, e Myrine. La creazione del personaggio, purtroppo, è contraddistinta dalla tipica carenza di opzioni riscontrabile in quasi tutti i MMORPG asiatici, anche se in questo caso non c'è da rimanere totalmente insoddisfatti. Prima di entrare in gioco, dovrete inoltre selezionare una fra le quattro classi base (Warrior, Acolyte, Mage, Scout), e una fra le diverse abilità razziali disponibili.

Nonostante il comparto tecnico risulti piuttosto mediocre, con texture monotone e animazioni non proprio entusiasmanti, *Pandora Saga* riesce a fare una buona impressione fin da subito per quanto riguarda la gestione dell'avanzamento del personaggio: combattendo con un certo tipo di arma, vedrete aumentare la relativa abilità, ulteriormente potenziabile assegnando i punti guadagnati con il passare dei livelli; oltre a ciò, potrete incrementare le statistiche che più vi aggradano, come le classiche forza, destrezza, eccetera. Noterete immediatamente come l'esperienza guadagnata partecipando in un gruppo sia notevolmente migliore rispetto a quanto ottenibile da soli, peculiarità che obbliga a giocare con altre persone per ottenere qualche risultato.

Una volta raggiunto il livello 20, principalmente bastonando orde di mostri, data la carenza di missioni, avrete accesso alla classe avanzata scegliendo fra le due disponibili per ogni archetipo (più avanti nei livelli c'è anche una terza biforcazione). Dovrete inoltre decidere in quale delle tre fazioni arruolarvi: questo rappresenta un vincolo, dato che sarete in guerra (Reame contro Reame a tutti gli effetti) con le altre due.

Il difetto principale di *Pandora Saga* è proprio la ripetitività insita nelle meccaniche di gioco: uccidere mostri per ore non è esattamente quanto ci sia di più divertente al mondo. Nonostante tutto, la struttura a tre fazioni e la cosiddetta 'Nation war', ovvero la guerra fra esse, rappresenta un valore aggiunto rispetto ad altri MMORPG gratuiti con negozio virtuale. Per quanto riguarda quest'ultimo, abbiamo notato la presenza di armi, particolare non proprio positivo in quanto fonte di possibile sbilanciamento. Avremmo preferito unicamente oggetti consumabili per aumentare l'esperienza, o qualche miglioramento estetico per il personaggio.

Se i difetti elencati poco sopra non vi spaventano e avete intenzione di provare *Pandora Saga*, date un'occhiata al trafiletto 'Installazione', in questa pagina.




Il comparto grafico non è dei migliori, anche se offre qualche scorcio gradevole.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **pandorasaga.myrosso.com**, e cliccate su **Download Game**. Vi consigliamo di scaricare il client diviso in 6 parti, in quanto nel momento in cui scriviamo l'eseguibile completo ha qualche problema

2 Raggruppate i 6 file in una cartella dedicata, cliccate sull'eseguibile (quello che termina con l'estensione .exe), e sul pulsante **Unite**. Al termine di questa breve operazione, partirà l'installazione automatica

3 Provate a lanciare il gioco: nel caso riscontraste l'assenza di texture e altri problemi, uscite da *Pandora Saga*, aprite il **Pannello di controllo** di Windows, selezionate le **Opzioni internazionali e della lingua**, e nella scheda **Opzioni internazionali** scegliete **Inglese (Regno Unito)**. Questa modifica dovrebbe risolvere il problema, con l'unico inconveniente di avere orologio e valuta in inglese; al termine di ogni sessione di gioco potrete tranquillamente reimpostare **Italiano**, seguendo la stessa procedura.



VERDETTO

★★★☆☆

Pandora Saga **offre tre fazioni e meccaniche che premiano il gruppo, ma risulta complessivamente ripetitivo.**

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

Rigiocato per voi

IRACING

L'impegno del futuro parte dalle auto storiche.

CORRERE IN RETE

iRacing non è un gioco come tanti altri. Non si tratta di un'applicazione da installare e lanciare, bensì di un servizio che include, oltre ai file necessari alla simulazione, anche un database online di tutti i piloti, con tanto di classifiche per ogni tipo di competizione. Le gare sono regolate da un severo sistema di patenti e sanzioni: se volete guidare le auto più potenti, dovrete prima dimostrarvi all'altezza e l'unico modo è guidare senza commettere incidenti. Al contrario di tanti titoli, con *iRacing* non si compra il gioco, ma ci si abbona al servizio: una volta disdetto l'abbonamento, non sarà possibile nemmeno esercitarsi in test privati. Per tutte le informazioni, recatevi al sito **www.iracing.com**

ANCORA NOVITÀ

Le innovazioni dell'ultima versione di *iRacing* non si fermano a quanto indicato finora. Sono stati effettuati anche tanti piccoli, ma fondamentali ritocchi: per esempio, un miglior supporto per configurazioni a tre monitor, abbastanza diffuse fra gli iscritti a *iRacing*. Molte delle modifiche alle opzioni grafiche verranno finalmente rese effettive senza dover riavviare il simulatore, e ora si ha un maggior controllo sulle telecamere dei replay, effettivamente molto limitate in precedenza. Abbiamo apprezzato la possibilità di disabilitare le voci (non riusciamo a sopportare i chiacchieroni che non stanno mai zitti durante le gare, distraendo chi vuole concentrarsi a pieno). Infine, come non citare gli spotter, che ora indicano anche quando si guadagnano o perdono posizioni e che, alla partenza, incitano il pilota con il classico "Green! Green! Green!" che renderà felici i nostalgici di *NASCAR Racing 2003 Season*.



L'attesa Lotus 79 è la prima auto da Formula 1 a essere simulata in *iRacing*, ed è un vero e proprio spettacolo, da vedere e da guidare.

- **Casa:** iracing.com
- **Sviluppatore:** iracing.com
- **Distributore:** iracing.com
- **Provato su:** GMC Set 08, **8½**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0, connessione a Internet, volante
- **Internet:** www.iracing.com

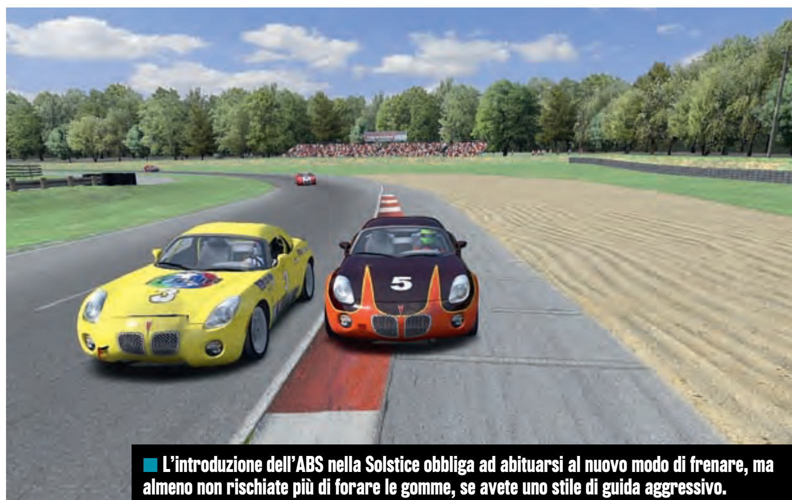
A fine luglio, in coincidenza con il termine della stagione ufficiale di *iRacing*, è stata lanciata la nuova "build" del simulatore automobilistico di Dave Kaemmer.

Un aggiornamento corposo, di circa 350 MB, che apporta parecchie migliorie sia alla fisica, sia all'interfaccia via Web, senza dimenticare nuove auto e circuiti (a pagamento) e un tracciato di allenamento gratuito, il Centripetal Circuit. Iniziamo parlando di quest'ultimo, una pista di fantasia dove non si tengono gare: è un cerchio perfetto di 200 metri di diametro, completamente piatto e privo di sobbalzi, utile per valutare l'effetto di alcune variazioni dell'assetto, per prendere confidenza con le vetture e anche (o forse soprattutto) per divertirsi a suon di derapate. Facile a dirsi, ma difficile da mettere in pratica, soprattutto con alcune vetture.

> "Sulla Pontiac Solstice è stato attivato l'ABS, come nella realtà"

Affrontata l'aggiunta meno intrigante, possiamo dedicarci a trattare delle innovazioni più radicali di *iRacing*, come l'interfaccia Web, completamente ripensata e finalmente comoda da usare: basta infatti un colpo d'occhio per vedere quali sono le sessioni di gioco in procinto di partire, indicando sia la serie, sia il numero di utenti registrati in ogni sessione. Un comodo filtro sulla destra permette di adattare la visualizzazione alle proprie esigenze, per esempio indicando solo le gare su ovali o solo quelle su strada, o specificando a quali tipi di sessioni si è interessati (qualifiche, gare o Time Trial). Finalmente, basterà un clic per registrarsi alla sessione indicata, saltando i noiosi passaggi che erano necessari in precedenza. Addirittura, se per iscriversi alla sessione selezionata sarà necessario acquistare l'auto o il circuito, si verrà portati direttamente al negozio, da dove prelevarli (con relativo accredito sul conto di iRacing.com, naturalmente). Se, poi, si è interessati solo a particolari gare, si potranno disabilitare le visualizzazioni delle altre tramite un comodo menu.

Una volta in pista, si nota che gli sviluppatori si sono concentrati molto sulla guidabilità dei mezzi, risolvendo alcuni piccoli bachi, ma anche apportando modifiche di una certa entità alla fisica del gioco, così come alle impostazioni dei comandi. Una delle critiche principali mosse da una parte degli utenti era la tendenza delle ruote a bloccarsi, e la difficoltà a dosare correttamente la frenata. In realtà, tale problema affliggeva solo i possessori di pedali del freno basati su potenziometri (effettivamente, la

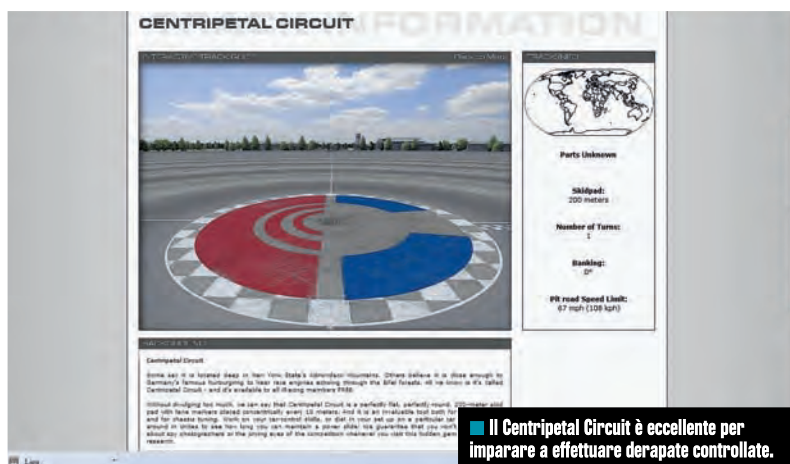

L'introduzione dell'ABS nella Solstice obbliga ad abituarsi al nuovo modo di frenare, ma almeno non rischiate più di forare le gomme, se avete uno stile di guida aggressivo.

stragrande maggioranza dei giocatori), come i diffusi modelli di Logitech, mentre non veniva percepito dai fortunati proprietari di modelli basati su celle di carico (le load cell usate sulle costose pedaliere prodotte da Frex e da CST, o sul recente modello di Fanatec). Ora è stato aggiunto un parametro che consente di modificare la sensibilità del pedale del freno, che sarà perfettamente lineare solo nel caso delle celle di carico. I possessori di freni a potenziometro potranno modificare a piacimento la linearità del pedale, sia immettendo direttamente il valore, sia tramite uno strumento di taratura simile a quello usato per l'angolo di rotazione del volante. Ora anche i proprietari di G25 potranno spingere con maggior decisione sui freni, senza dover agire sul pedale con eccessiva (e poco verosimile) dolcezza. Noi di GMC notavamo tale problema soprattutto con la Pontiac Solstice, nelle staccate violente come le T1 di Laguna Seca e Lime Rock Park, dove capitava spesso di arrivare a ruote fumanti quando si tirava al limite, magari tentando di sorpassare. Attualmente, con la divertente Solstice si può osare di più, non solo per la sensibilità del freno: su tale macchina è infatti stato attivato, come nella realtà, l'ABS, quindi far fumare le ruote è praticamente impossibile, anche pigiando con estrema decisione sul pedale. Le reazioni dell'auto sono incredibilmente simili alla realtà: quale che sia la foga con cui premerete, le ruote non arriveranno mai a bloccarsi, e vi potrete concentrare interamente sulla traiettoria, senza più preoccuparvi di dosare la pressione del piede. Splendido, poi, l'effetto del Force Feedback quando entra in azione l'antibloccaggio: vi permetterà di sentire le tipiche "botte" sul volante. Si tratta di un'innovazione da poco che andrà ad aiutare soprattutto i nuovi arrivati, mentre i piloti virtuali navigati preferiranno divertirsi con auto più emozionanti e in campionati più competitivi, come quelli riservati alle patenti più prestigiose.

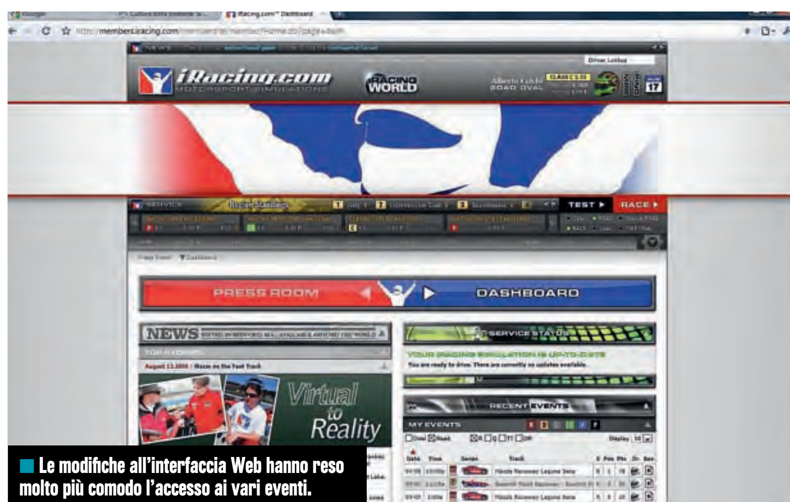
Parlando di patenti, segnaliamo che coloro che hanno almeno una B potranno lanciarsi nel campionato dedicato all'attesa auto da Formula 1, la storica Lotus 79 del 1978, resa famosa da grandi piloti come Mario Andretti e Ronnie Peterson. A oggi, è probabilmente l'auto più difficile da portare al limite e complessa in quanto a setup che *iRacing* offra a listino. Al prezzo di 15 dollari (una decina di euro) è difficile dire di no, anche grazie al fatto che la si può guidare sulla versione storica del tracciato di Silverstone. Se cercate adrenalina e volete spremere al massimo le vostre capacità di piloti, non potete veramente farne a meno.

Sarà infine accessibile un'altra vettura, la Volkswagen Jetta TDI CUP, purtroppo non ancora disponibile al momento della stesura dell'articolo. Ma non mancheranno aggiornamenti nei prossimi mesi, sempre sulle pagine di GMC.





Il Centripetal Circuit è eccellente per imparare a effettuare derapate controllate.



Le modifiche all'interfaccia Web hanno reso molto più comodo l'accesso ai vari eventi.

W l'Italia e gli italiani

La grande tradizione motoristica del nostro Paese è nota in tutto il mondo (sebbene l'attuale campionato di Formula 1 non stia dando soddisfazioni né alla Ferrari, né ai piloti della Penisola), e proprio dall'Italia sono stati sfornati alcuni dei più grandi campioni di tutti i tempi come Nuvolari, Ascari, Alboreto e Zanardi, giusto per citare i più noti. Ultimamente, il nostro Paese si sta facendo valere anche nelle corse online: il club italiano si è aggiudicato il primo posto nella seconda stagione del 2009. Complimenti a tutti i nostri connazionali, che hanno contribuito all'eccellente risultato.

TUTTA FISICA, MA NIENTE HAVOK O PHYSX

Le modifiche al motore di gioco di *iRacing* introdotte da questa nuova incarnazione sono parecchie e riguardano molte vetture. Altrove in questa pagina abbiamo citato l'ABS della Solstice, ma non bisogna dimenticare i fondamentali ritocchi all'aerodinamica delle stock car, come le Silverado, le Impala e le Impala SS, cui sono poi stati aggiunti alcuni parametri modificabili in fase di setup per quanto riguarda le sospensioni e la Rear Sway Bar (la barra antirollio posteriore). Altri ritocchi comuni a tutte le auto riguardano l'inizializzazione della vettura (talvolta, dopo un reset e alcune modifiche all'assetto, capitava di avere risultati non perfettamente coincidenti, ora il baco è stato risolto) e, soprattutto, la gestione delle temperature. Finora, le tre temperature relative agli pneumatici (esterna, interna e centrale) venivano calcolate in maniera sballata; di conseguenza, era impossibile tarare correttamente la pressione delle gomme (che idealmente, dovrebbe essere identica, o variare di pochissimi gradi in tutte e tre le sezioni). Ora, finalmente, le indicazioni sono corrette.





VERDETTO

★★★★★

Un aggiornamento fondamentale, che aggiunge molte opzioni e corregge tanti difetti. L'inclusione della Lotus 79, attesa con impazienza da molti utenti, non delude.

GENERE: FPS

Rigiocato per voi

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

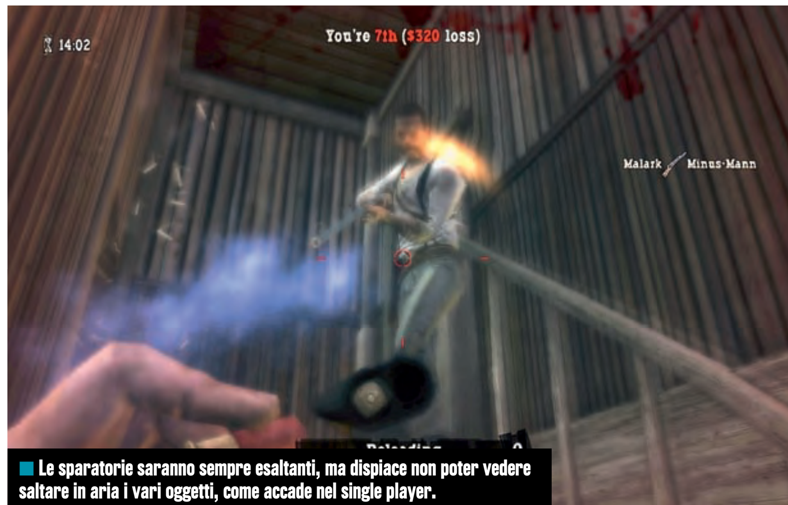
Basta una connessione a Internet per allungare a dismisura la longevità di Bound in Blood, *amici permettendo.*

ECONOMIA AI TEMPI DEL WEST

Aver finito la campagna single player sarà molto utile per le partite in Rete: con i soldi accumulati riuscirete, infatti, a sbloccare una serie di personaggi altrimenti inutilizzabili. Naturalmente, potrete sbloccarli anche solo giocando online, ma ci vorrà molto più tempo. Di contro, il denaro guadagnato durante le partite multiplayer saranno utili per potenziare, limitatamente alla sessione di gioco, il proprio alter ego, dotandolo di armi migliori.



- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Techland
- **Distributore:** Ubisoft
- **Provato su:** GMC Ago 09, 8½
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione a Internet
- **Internet:** http://callofjuarez.it.ubi.com



Le sparatorie saranno sempre esaltanti, ma dispiace non poter vedere saltare in aria i vari oggetti, come accade nel single player.

"Il problema più grave è la desolazione dei server"

LE avventure western di Ray e Thomas, i protagonisti di *Call of Juarez: Bound in Blood*, sono affascinanti, ma dopo una mezza dozzina di ore, la stragrande maggioranza dei giocatori sarà arrivata alla sequenza finale.

Divertimento finito? Fortunatamente no, grazie alle modalità multiplayer. In fase di recensione non abbiamo voluto valutarle, a causa dei server ovviamente desolati, ma dal giorno in cui *Bound in Blood* è apparso sugli scaffali dei negozi abbiamo finalmente potuto fare ritorno nell'affascinante Far West. E finalmente, abbiamo trovato avversari alla nostra altezza, intelligenze vere al posto di quelle artificiali.

I passi da muovere per giocare online sono molto semplici: ci si registra gratuitamente (senza nemmeno uscire dal gioco) al servizio e, in pochi secondi, si viene trasportati nella lobby multiplayer. Da qui sarà possibile visualizzare le partite in corso, filtrando a piacimento modalità e altri parametri, e una volta selezionata la partita, basterà un doppio clic per entrare nel server. Prima di giocare bisognerà scegliere il proprio alter ego fra una rosa di vari personaggi. Una decisione importante, dal momento che ognuno ha caratteristiche e armi peculiari: si potrà optare per un cecchino, letale dalla lunga distanza, ma vulnerabile negli scontri ravvicinati, oppure su personaggi dotati di pistole e fucili a canne mozze, ottimi per le sparatorie all'interno degli edifici. Non mancano varie vie di mezzo, come i silenziosi indiani, i minatori (che non girano mai senza qualche candelotto di dinamite in tasca), gli hombre, che si distinguono per impugnare un canne mozze in ogni mano, le spie e via dicendo. Inizialmente, ne saranno disponibili solo alcuni, mentre per sbloccare gli altri sarà necessario spendere il denaro (virtuale) che avrete accumulato durante le sessioni di gioco, anche quelle single player.

Ogni personaggio è poi potenziabile, anche se solo durante la sessione in corso: tutte le uccisioni vi faranno guadagnare del denaro, e più nemici ammazzerete senza farvi eliminare, più farete salire il moltiplicatore. Con questi soldi, sarete in grado di rendere più potenti e veloci i vostri eroi, che si distingueranno per le armi più nuove e lucide (proprio come accade in single player). Passando alle modalità di gioco, ne sono presenti cinque, due delle quali basate su scontri a squadre (Wild West Legends e Posse) e le altre sono variazioni sul tema del Deathmatch e del gioco del "Ce l'hai" (il Kill The Fool With The Chicken visto in *Outlaws*, nel 1997, per rimanere in tema di videogiochi western).

Se in single player *Bound in Blood* era esaltante, in multiplayer non perde molto smalto: le mappe sono ben realizzate e abbastanza varie da permettere sia sfide di pura abilità, sia combattimenti più ragionati e basati sulla strategia. Il gioco di squadra premia molto, così come la capacità di scegliere il personaggio ideale secondo la mappa e la modalità di gioco che si andrà ad affrontare. Ma non è tutto rose e fiori, purtroppo: il motore fisico è stato rimosso in multiplayer, quindi non godrete più nel far saltare in aria cappelli, bottiglie e oggetti vari. Non che la giocabilità ne risenta più di tanto, ma l'immedesimazione e l'esaltazione calano parecchio. Il problema più grave è, però, la desolazione dei server: non sappiamo se siano pochi gli appassionati che lo giocano online o pochi quelli che hanno acquistato *Bound in Blood*, ma resta il fatto che non abbiamo mai trovato più di una decina di partite fra cui scegliere. Assicuratevi, insomma, di ritrovarvi con qualche amico, se volete la certezza di divertirvi in Rete.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

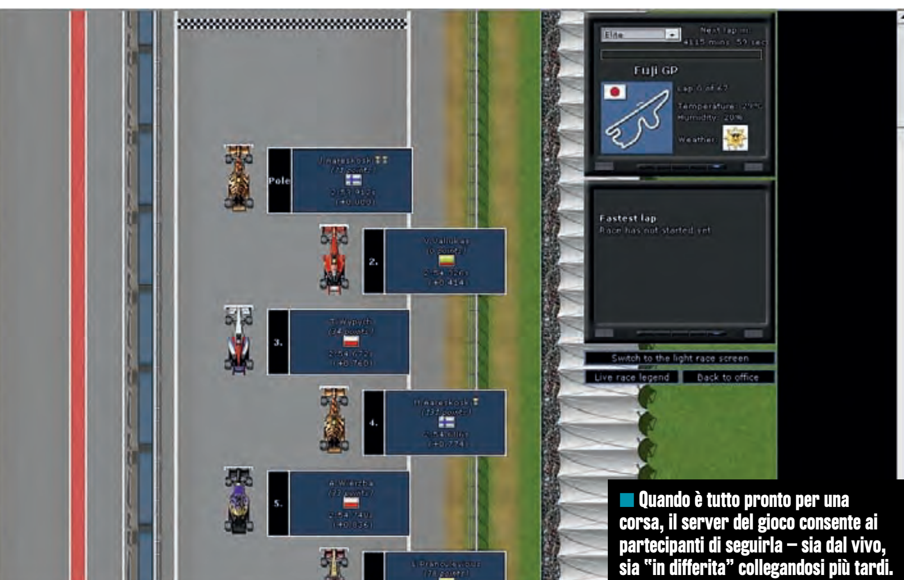


Ottime modalità di gioco, mappe di dimensioni generose e tanti personaggi. Manca la fisica, ma si può chiudere un occhio. Ancora pochi utenti online.

Mondi virtuali

IL BRIVIDO DEL SORPASSO

Grand Prix Racing Online è un coinvolgente manageriale di corse automobilistiche con un pizzico di GdR.



Quando è tutto pronto per una corsa, il server del gioco consente ai partecipanti di seguirla – sia dal vivo, sia "in differita" collegandosi più tardi.

MENTRE nel "mondo reale" il campionato di Formula Uno sta vivendo una delle sue stagioni più strane e caotiche, i "mondi online" traboccano ancora di gare automobilistiche (e talvolta di altri veicoli) capaci di soddisfare tutti i gusti.

Se, però, all'idea di imitare Button o Webber sedendovi in un abitacolo virtuale preferite le emozioni di "team manager" come Todt o Briatore, allora *Grand Prix Racing Online* è il gioco che fa per voi. *GPRO* può essere paragonato alla versione automobilistica di manageriali calcistici come *Football Manager*. Il giocatore parte con un budget di 30.000.000 di dollari con cui coprire esigenze che vanno dall'ingaggio del pilota al miglioramento della monoposto. In più, ci sono le operazioni di supporto della scuderia, come l'acquisto di pezzi di ricambio, i contatti con gli sponsor, le tasse (!) o la creazione di strutture di supporto (come piste private per testare vetture e piloti). Ed è qui che il gioco, prima ancora di percorrere le piste virtuali, inizia ad approfondirsi: per quanto la tentazione di creare subito un bolide capace d'incendiare l'asfalto sia tanto forte quanto perfettamente possibile, perfino con il magro capitale di partenza, il compito principale del giocatore è vincere senza che il proprio team finisca in rosso (probabilmente l'unica parte poco realistica dell'intero titolo).

GPRO è organizzato in "stagioni" composte da più gare che simulano quelle della vera F1 (svolgendosi anche sugli stessi circuiti). Non è comunque necessario partecipare a tutte le competizioni. Queste si tengono due volte alla settimana, il giovedì e il venerdì, e sono divise in "leghe". Quando si iscrive, il giocatore entra a fare parte della lega più bassa, chiamata Rookie (Principianti) e, in base ai suoi conseguimenti, può essere promosso fino a raggiungere l'Elite, ovvero il top. La difficoltà, e di conseguenza anche il numero di cose di cui preoccuparsi, cresce man mano che ci si avvicina alle leghe superiori.

Una volta che abbiamo preparato quella che pensiamo essere la vettura ideale, la corsa vera e propria viene gestita dall'Intelligenza Artificiale. Le leghe sono a loro volta divise in "scaglioni", a uno dei quali verremo assegnati, e le gare saranno contro altri team del nostro scaglione. Non è necessario essere online quando si corre una competizione che ci riguarda, in quanto, una volta preparati pilota e vettura, non sarà possibile effettuare "cambi tattici" durante la gara – un espediente utilizzato per non causare penalità al giocatore impossibilitato a connettersi durante un evento, rispetto a chi segue la corsa in diretta (i primi potranno comunque rivederla in differita).

Per quanto riguarda uno degli aspetti più delicati di ogni competizione, ovvero la variabilità delle condizioni atmosferiche, si dovrà fare riferimento al bollettino meteorologico diffuso prima di ogni evento, e pianificare di conseguenza gomme e altri fattori.

Grand Prix Racing Online ci ha conquistato subito, grazie alla profondità del dettaglio e al livello di difficoltà che parte con una curva molto dolce e aumenta man mano che si procede verso le leghe professionali – consentendo al giocatore di acclimatarsi gradualmente con i mille grattacapi inerenti la gestione di una scuderia. Un unico avvertimento: preparatevi a un'esperienza molto cerebrale e poco d'azione.

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

Grand Prix Racing Online si trova all'indirizzo **www.gpro.se**. Il sito è principalmente in inglese, ma il regolamento, la guida introduttiva e le FAQ sono state tradotte in un gran numero di linguaggi, incluso l'italiano. Il gioco è anche supportato da una "Wiki" (solo in inglese) all'indirizzo **http://wiki.gpro.se/index.php/Main_Page**. Giocare è completamente gratuito, e per registrarsi è sufficiente fornire un indirizzo e-mail valido. *Grand Prix Racing Online* è un "browser game", e non richiede quindi lo scaricamento di alcun client.

In gara!



Tra i fattori che vengono calcolati dalla I.A. quando risolve i risultati di una gara ci sono: "settaggi della vettura" (alettoni, motore, freni, gomme, sospensioni, qualità del telaio); preparazione e abilità del pilota; caratteristiche del circuito; tempo atmosferico (inclusi pronostici su temperatura e umidità) e strategie di gara (cambi gomme, rifornimenti carburante… queste devono essere decise *prima* della corsa, e non possono essere modificate). Il nostro pilota, che ha opinioni tutte sue gestite dall'Intelligenza Artificiale, può suggerirci particolari impostazioni con cui si trova bene, e sta a noi a decidere se dargli retta o se la sua opinione può fare solo danni. Prima di ogni gara, abbiamo diritto a otto giri di prove libere, con i quali calibrare la vettura, quindi si passa alle qualifiche, che determineranno la posizione sulla griglia di partenza. È questa l'occasione per mettere a punto il nostro bolide, grazie anche alla dettagliata telemetria generata dal programma. Una volta iniziata la corsa, non potremo più intervenire.

esplora & GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

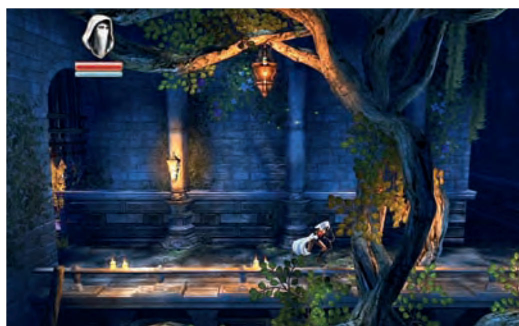
PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

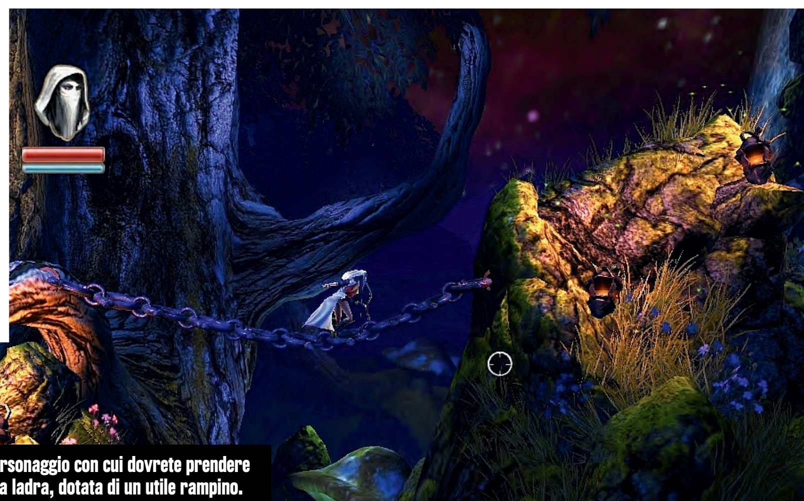
Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Piattaforme

TRINE

Fantasy e fisica unite in un videogioco.





Il primo personaggio con cui dovrete prendere confidenza è la ladra, dotata di un utile rampino.

LA nuova fatica di FrozenByte, *Trine*, è un gioco di piattaforme a scorrimento laterale che, per via dei numerosi enigmi da risolvere per proseguire l'avventura, comprende anche alcuni elementi da puzzle game (lo abbiamo recensito sul numero scorso e si è meritato un bel **8**). La particolarità di *Trine* sta nella fatto che, per avere ragione dei suddetti enigmi, occorre sfruttare la solida fisica del gioco, che gestisce il movimento di piattaforme oscillanti e altri marchingegni. Nonostante la spiccata componente platform, mouse e tastiera si rivelano particolarmente adatti a gestire i fluidi movimenti dei tre protagonisti. A vostra disposizione, infatti, avrete tre personaggi da comandare a turno in base alla situazione: una ladra armata di frecce e rampino, un prode (e forte) cavaliere o un mago capace di spostare gli oggetti.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – movimento
SPAZIO – salto
1,2,3 – cambio personaggio
I – inventario
PULSANTI MOUSE – azione (in base al personaggio)a

Per provare *Trine* grazie al demo contenuto nel DVD di GMC, seguite la procedura guidata in italiano, che vi permetterà di installare il gioco senza alcuna difficoltà. Lo spazio libero richiesto su hard disk è abbastanza esiguo, e va dai 345 MB ai 428, secondo il numero di componenti installati: poiché la differenza è minima, consigliamo di non modificare le impostazioni predefinite di installazione (che comprendono DirectX 9.0c e codec). Se desiderate che il percorso di installazione appaia nel menu Start e che venga creato un collegamento sul desktop, ricordate di spuntare le apposite opzioni quando richiesto durante la procedura guidata.

Avviato il demo, apparirà una schermata di configurazione, che vi consentirà di impostare parametri base come la lingua, la risoluzione e un generico livello di dettaglio. Cliccando sul pulsante "Avanzate", invece, avrete modo di definire alcune opzioni specifiche, riferite in particolar modo alla grafica (AntiAliasing, Glow, distorsione, eccetera).

Il demo è proposto in versione italiana, ciononostante, è possibile che alcune opzioni appaiano ancora in inglese. Prima di iniziare a giocare e affrontare il livello "Accademia Astrale" potrete scegliere fra tre gradi di difficoltà.

Casa: Nobilis
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi > Nobilis > Trine Demo (GamesPlanet) > Disinstalla Trine Demo** e seguite la procedura guidata, accettando la rimozione di tutti i file.

Gli altri demo

FUEL

Genere: Gioco di guida
Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB di RAM, Scheda Video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Il nuovo gioco di corse arcade firmato Codemasters vi vede a bordo di varie tipologie di mezzi (quad, camion, SUV) e impegnati in percorsi fuoristrada tutt'altro che rilassanti! Il demo di *FUEL* consente di provare una gara, una sfida e un assaggio della modalità Gara libera nelle Wastelands. I due veicoli a disposizione sono una moto Riot e una buggy Avenger, con cui affrontare rispettivamente la gara Onda Oceanica (gara checkpoint completamente fuoristrada) e la sfida Blitz (caccia al checkpoint su superficie mista). Selezionate la modalità di installazione Personalizzata se desiderate impostare manualmente la cartella di destinazione e altri dettagli (il demo di *FUEL* richiede quasi 1,3 GB di spazio libero su hard disk); se invece accettate di installare il gioco sulla partizione predefinita (C:/), optate pure per la modalità Completa. Dalla schermata di avvio del demo sono accessibili una serie di impostazioni grafiche che vi permetteranno di adeguare le prestazioni del gioco a quelle del vostro PC: cliccate su "Opzioni video" e poi su "Avanzate" per avere accesso a tutte le voci di configurazione disponibili.

AAA!!! - A RECKLESS DISREGARD FOR GRAVITY

Genere: Cadute folli
Casa: Dejobaan
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Se pensate che il titolo di questo gioco sia totalmente fuori di testa, aspettate di conoscerne le regole: in parole povere, vi sarà chiesto di lanciare il vostro alter ego digitale nel vuoto cercando di precipitare sfiorando tutti i vari "edifici" che incontrerete lungo la vostra discesa. Più cadrete rasente ai muri (per la gioia del vostro pubblico), più punti riuscirete a portare a casa, da usare per sbloccare i livelli successivi. Il gioco è in inglese e, a meno che non conosciate la lingua d'Oltremanica, non potrete godervi l'ironia di testo a schermo e menu. L'installazione del demo di *A Reckless Disregard for Gravity* richiede solo 200 MB di spazio libero su hard disk. Particolarmente degno di nota anche il commento musicale che farà da accompagnamento alla vostra folle caduta nel vuoto.

G-FORCE

Genere: Piattaforme/Azione
Casa: Disney Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Direttamente dagli schermi cinematografici, i porcellini d'India di Disney raggiungono anche i monitor dei PC, con l'intento di sventare il malefico piano di distruzione del mondo di un perfido miliardario. *G-Force* è un gioco d'azione che ha come protagonista una task force di animali (tre porcellini d'India, una talpa e una mosca) che dovranno darsi il cambio e operare in team attraverso i vari livelli di gioco. Non lasciatevi ingannare: i piccolini sono tutt'altro che indifesi e avranno a disposizione una serie di futuristiche armi che li aiuteranno nell'impresa. Come per gli altri demo presenti all'interno del DVD, anche in questo caso dovrete optare per una delle due modalità d'installazione previste, secondo che desideriate o meno selezionare la cartella di destinazione dei file.


FUEL


G-FORCE

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro giochi shareware da provare per ottanta minuti ciascuno, che coinvolgono le più diverse tipologie di intrattenimento, così da accontentare tutti i gusti. Avrete modo di cimentarvi in un classico GdR con protagoniste delle studentesse, in un puzzle game, in un'avventura fra reami alieni e nella cura di delicati giardini nel tentativo di creare nuove specie di alberi.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista. POKER CLUB: Il client di Lottomatica per giocare a poker online in tutta sicurezza.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Oltre al materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC (*Medal of Honor Airborne*, accompagnato dal consueto manuale in italiano e da tre patch), troverete anche una Total Conversion per *Doom 3* dal titolo *5.56mm Full Metal Jacket* e ambientata in un futuro prossimo.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone ben due filmati di gioco dell'attesissimo *StarCraft II*, sequel del famoso strategico in tempo reale di Blizzard.



Mod e Add On

MOD PER DOOM 3 5.56MM FULL METAL JACKET

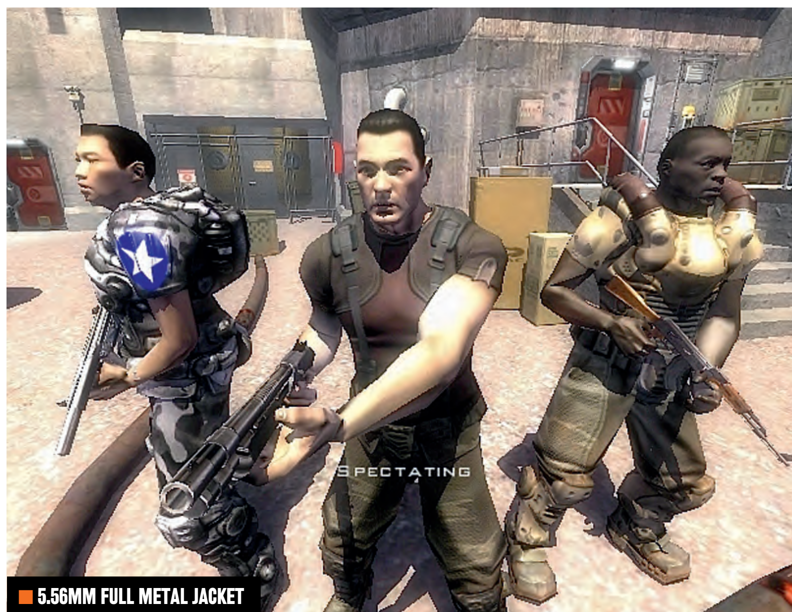
Una Total Conversion multiplayer per *Doom 3*, che si svolge nel 2020 in svariate località fittizie sparse per il mondo. Le due superpotenze rimaste (Est e Ovest) mandano in campo i loro uomini migliori: marine scelti, ingegneri ed esperti strateghi. Questi dovranno affrontare ambientazioni di ogni tipo, che vanno da località semi deserte ad angusti edifici in metallo del XXII secolo, raggiungibili grazie al viaggio nel tempo.
Il Mod esibisce una qualità notevole, sia nella grafica, sia nella giocabilità e garantisce un calcolo dei danni e della balistica particolarmente preciso. Per maggiori dettagli, potete visitare il sito Internet ufficiale, all'indirizzo: **www.scared-pixel-studios.com/556mmfmj**

L'installazione di *5.56mm Full Metal Jacket* è semplicissima: basta avviare la procedura cliccando sul file di setup e seguire le istruzioni a schermo indicando la cartella in cui si trova l'installazione del gioco principale.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER MEDAL OF HONOR AIRBORNE

In questa sezione troverete il materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC. Questo mese si tratta di *Medal of Honor Airborne,* di cui proponiamo l'immancabile manuale in italiano in formato PDF e tutto l'occorrente per portare il gioco alla versione più aggiornata.


MEDAL OF HONOR AIRBORNE



5.56MM FULL METAL JACKET

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.7
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Poker Club
Il nuovo client per il gioco del poker di Lottomatica.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Patch

TRINE V 1.01 TO V 1.02

File di aggiornamento per il gioco di piattaforme firmato FrozenByte. Troverete il demo di *Trine* nell'apposita sezione del DVD allegato a questo numero di GMC.

SACRED 2: FALLEN ANGEL V2.40 TO V2.43

Patch italiana per il GdR d'azione *Sacred 2*, che permette di eliminare il tremolio della visuale modificando il file di testo optionscustom.txt presente nella cartella di installazione del gioco (il comando da inserire è **camera.cameraShake = 0**). L'aggiornamento corregge anche alcuni bug di lieve entità.

SPORE V1.05

Nuova e indispensabile patch per l'editor di creature di Electronic Arts. L'aggiornamento prevede la nuova funzione Asymmetry, apporta alcune modifiche alla giocabilità e assicura la risoluzione di alcuni bug. Se, dopo aver applicato la patch, installerete anche l'espansione *Galactic Adventures*, dovrete nuovamente lanciare il setup della patch.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR V1.5

Patch ufficiale da Activision Blizzard per *World at War*, che oltre a risolvere un esiguo numero di bug e crash, attua alcune modifiche alla giocabilità e aggiunge tre nuove mappe multiplayer (Banzai, Corrosion e Sup Pens) e una "zombie map" che prevede l'utilizzo di un'arma inedita. (la Wunderwaffe DG-2).



SPORE



SACRED 2

Shareware

SCIENCE GIRLS



Questo GdR ha come protagoniste alcune studentesse particolarmente dotate nelle materie scientifiche, impegnate a sventare una misteriosa invasione di piante. Il gioco prevede una serie di combattimenti con la classica struttura a turni tipica dei GdR, e uno stile grafico da manga. Prima di iniziare a giocare, potrete scegliere fra tre livelli di difficoltà: Elementary, Standard e Graduate.

MANDRAGORA



Mandragora è un gioco estremamente rilassante, quasi zen! Scopo dei vari livelli è creare dei giardini di piante incrociando i semi di vari alberi e occupandovi di innaffiarli e curarli con amore. Ogni scenario di gioco è graficamente realizzato con tinte color pastello e prevede un commento musicale molto delicato: scoprite anche voi le meraviglie dell'evoluzione coltivando piante dei più svariati generi!

KUROS



Un regno alieno da salvare intraprendendo un'avventura che si snoda lungo cinque reami differenti. La protagonista dovrà cercare oggetti nascosti nei vari scenari, ma anche scoprire gli strumenti e il modo per utilizzarli, e risolvere svariati enigmi. Avrete a disposizione ottanta minuti per provare il gioco ed, eventualmente, decider di acquistarlo.

BABYLONIA



Come ogni mese, non può mancare un puzzle game divertente e colorato. In questo caso, vi troverete fra i giardini di Babilonia e dovrete spostare due tasselli adiacenti in modo da formare gruppi di tre elementi uguali, e liberare lo schermo dai tasselli colorati. Attenzione: per riuscire nell'impresa, non mancate di tenere d'occhio la clessidra che segna l'inesorabile scorrere del tempo.

Video

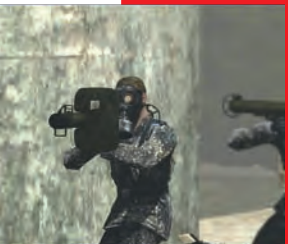
StarCraft II



La fine del Terzo Reich arriva dall'alto!

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Come giocare



Per giocare a *Medal of Honor Airborne* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Medal of Honor Airborne**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Electronic Arts > Medal of Honor Airborne > Medal of Honor Airborne**. Al primo avvio si aprirà automaticamente una schermata che vi permetterà di configurare al meglio alcune opzioni audio e video, come per esempio la risoluzione e la quantità di dettagli.

Il manuale

Troverete il manuale di *Medal of Honor Airborne* all'interno del DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Medal**. Si tratta di un file PDF in italiano, che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già presente sul vostro PC, la troverete nell'apposita sezione del DVD demo).

La lingua

Medal of Honor Airborne è tradotto nella nostra lingua, manuale, dialoghi e testi a schermo compresi. La qualità della recitazione si attesta su ottimi livelli e contribuisce a far sentire il giocatore nel bel mezzo dell'azione.

NELLO spettacolare FPS *Medal of Honor Airborne* vestirete l'uniforme di un ardimentoso paracadutista della 82a Divisione Aviotrasportata USA, impegnato a combattere il Terzo Reich nella Seconda Guerra Mondiale.

Rispetto ai precedenti episodi della gloriosa serie *Medal of Honor*, la struttura delle azioni belliche di *Airborne* non è lineare e viene lasciata molta più libertà al giocatore. Dopo l'immancabile briefing pre-missione, infatti, verrete paracadutati direttamente sul luogo dello scontro. E qui viene il bello! La caratteristica più interessante di *Airborne* è rappresentata dalla possibilità di controllare la planata del paracadute e, sebbene esistano dei luoghi sicuri in cui atterrare, evidenziati da fumogeni verdi, è comunque possibile dirigersi verso una qualunque zona della mappa. In questo modo, ogni battaglia diventa unica e irripetibile visto che, non solo non esiste un solo percorso prestabilito per completare il livello, ma anche i numerosi obiettivi della missione possono essere affrontati in qualsiasi ordine.

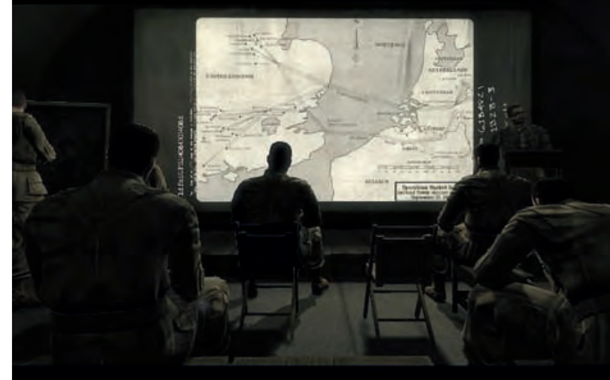
Per sopravvivere agli scontri, però, bisognerà dimostrare buona mira e tanto sangue freddo, indispensabile per avere la meglio sui numerosi e agguerriti nemici. L'Intelligenza Artificiale che li anima è di buon livello, e gli avversari saranno in grado di sviluppare delle strategie d'attacco efficaci e di trovare un riparo se esposti al fuoco. Fortunatamente, potrete sempre contare sull'aiuto dei commilitoni che, nonostante non possano essere comandati a bacchetta, rappresentano un'efficiente forza d'attacco.

A rendere le battaglie ancora più intriganti ci pensa il nutrito arsenale. Prima di ogni missione potrete scegliere un'arma primaria, per esempio un mitra Thompson, una secondaria (come un fucile da cecchino) e una pistola. Durante gli scontri, poi, sarà sempre possibile raccogliere da terra munizioni e armi. Cosa state aspettando? Installate *Airborne* e lanciatevi nel cuore dell'azione! GIOCHI COMPUTER





Se ucciderete abbastanza nemici, verrete ricompensati con degli utili miglioramenti per l'arma in uso.

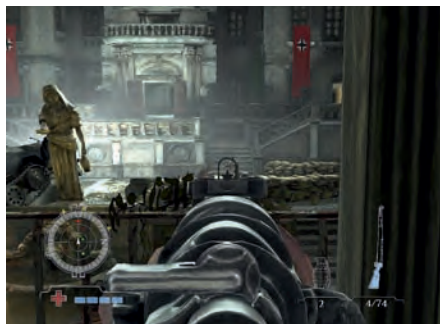


Prima di ogni missione dovrete assistere a un esaustivo briefing.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Medal of Honor Airborne* è costituito da un processore a 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce4 MX non supportate; schede NVIDIA 6800XT, 6800LE, 7100GS, 7200GS, 7200LE, 7300GS, 7300GT non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, 9,1 GB di spazio su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3,4 GHz, una scheda 3D 256 MB e una connessione a Banda Larga per le partite in multiplayer online. I sistemi operativi supportati sono Windows XP (SP2) e Vista (a 32 bit, le versioni di Windows Vista a 64 bit non sono supportate).

Installazione e disinstallazione di Medal of Honor Airborne



Per installare *Medal of Honor Airborne* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file chiamato **AutoRun** oppure direttamente su **Setup.exe**. Scegliete la lingua dell'installazione, premete su **Avanti** e quindi su **Installa**. A questo punto, dovrete inserire il **Numero di serie che troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco**. In seguito, fate clic su **Avanti** e attendete qualche istante. Spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza, premete su **Avanti** per due volte e decidete la cartella in cui installare il gioco. Quella predefinita è **C:\Programmi\Electronic Arts\Medal of Honor Airborne** (o **C:\Program Files\Electronic Arts\Medal of Honor Airborne** se usate Windows Vista), ma potete modificarla selezionando **Modifica**. Fate clic su **Avanti** e su **Installa** per dare il via al processo di copia del file. Al termine, premete su **Fine**.
Per disinstallare *Medal of Honor Airborne* dal vostro PC, invece, aprite il **Pannello di controllo**, fate doppio clic sull'icona **Programmi e funzionalità**, selezionate **Medal of Honor Airborne** e premete su **Disinstalla**.

Aggiornare il gioco

L'aggiornamento di *Medal of Honor Airborne* con la patch 1.3 è importante per risolvere alcuni dei bug presenti nella versione originale del gioco e per le partite online. Per prima cosa, esplorate la cartella **C:\Programmi\Electronic Arts\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries**, cliccate con il pulsante destro del mouse sul file **MOHA**, selezionate l'opzione **Proprietà** e quindi cliccate su **Dettagli** per visualizzare la Versione del file.

- Se il numero scritto è **1.0.1030.0**, procedete attraverso i punti **1**, **2** e **3**.
- Se il numero scritto è **1.0.1081.0**, completate solamente i punti **2** e **3**.
- Se il numero riportato accanto alla voce Versione del file è **1.0.1142.0**, completate unicamente il punto **3**.
- Se il numero è **1.0.1236.0** non avrete bisogno di fare nulla.

Punto 1: fate doppio clic sul file **1.moha.dl.0.1081_Patch**, che troverete nel DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Medal\Patch**. Premete su **Aggiorna** e, al termine del processo, su **Fine**.

Punto 2: fate doppio clic sul file **moha_Update1_2**, che troverete nel DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Medal\Patch**. A questo punto, cliccate su **Aggiorna** e, al termine del processo, su **Fine**.

Punto 3: fate doppio clic sul file **medal_of_honor_airborne_update_1.3.exe**, che troverete nel DVD demo allegato a GMC, nella cartella **Dati\Mod\Medal\Patch**. A questo punto, cliccate su **Aggiorna** e, al termine del processo, su **Fine**.





I nemici sono dotati di una buona I.A. e sfrutteranno tutti i ripari disponibili per evitare le vostre pallottole.

Il codice di gioco

Durante le prime fasi dell'installazione vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il numero di serie di *Medal of Honor Airborne* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

6PPF-AN28-DLPF-Z2LQ-FCVT

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Medal of Honor Airborne* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.

Inizio libero

La caratteristica più interessante di *Medal of Honor Airborne* è la libertà lasciata al giocatore. A differenza della maggior parte degli sparatutto in prima persona, in cui ogni missione presenta un percorso prestabilito, in *Airborne* potrete paracadutarvi ovunque vogliate e cominciare da lì la vostra opera. Certo, esistono delle zone, evidenziate da fumogeni verdi, in cui è più sicuro atterrare, ma nulla vi obbliga a farlo e, anzi, potrete decidere di piombare direttamente sul tetto della base nemica per cercare di espugnarla da soli.

L'atterraggio

In *Medal of Honor Airborne* esistono tre tipi di atterraggio:
Rallentato: per eseguirlo occorre allargare il paracadute (**Barra spaziatrice**) prima di aver toccato il suolo. In questo modo, è più facile atterrare in piedi ed essere subito pronti per lo scontro.

Disastroso: se non riuscirete ad allargare il paracadute in tempo, la forza dell'impatto sarà troppo forte per le vostre gambe e cadrete rovinosamente a terra, diventando un facile bersaglio per i vostri nemici.

Perfetto: approssimandosi a una zona di atterraggio quasi parallelamente al suolo, si atterrerà in corsa, arma in pugno.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Niente salvataggi: il sistema di salvataggio di *Medal of Honor Airborne* è strutturato a checkpoint. Il problema è che questi sono molto distanti tra loro e, sebbene in caso di morte il gioco tenga in considerazione gli obiettivi già raggiunti, potrebbe capitare che, una volta ri-paracadutati in azione, occorra fare molta strada prima di ritrovarsi nel bel mezzo della battaglia.
Non si corre: anche se il vostro alter ego è un soldato di eccezionale valore, ciò non vuol dire che una pallottola in mezzo agli occhi non possa ucciderlo. Per questo è più saggio avanzare con cautela, magari sfruttando i numerosi ripari disponibili.
Giocate di squadra: durante le varie missioni, potrete sempre fare affidamento su un buon numero di soldati alleati che, sebbene non siano comandabili a bacchetta, rappresentano un valido aiuto durante gli scontri.
Specializzatevi: anche se in *Medal of Honor Airborne* avrete a disposizione una grande varietà di armi, è meglio specializzarsi con una. Mano a mano che ucciderete i nemici, infatti, guadagnerete punti che vi permetteranno di accedere a utili miglioramenti per l'arma in uso, come per esempio un caricatore più capiente o un otturatore migliore.



I comandi

Il sistema di controllo di *Medal of Honor Airborne* è molto funzionale, e a ogni tasto è affidata una specifica funzione:

Armi

Pulsante sinistro mouse – fuoco
Pulsante destro mouse – mirino
R – ricarica
Rotellina mouse – scorri armi
X/Z – zoom
1 – pistola
2 – arma primaria
3 – arma secondaria
4 – granata a frammentazione
5 – granata stick
6 – granata Gammon



Movimento

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
E – azione
Spazio – allarga paracadute/salta
Ctrl sinistro – abbassati
Maiusc – scatto
F – attacco corpo a corpo
G – scorri granate
Esc – pausa

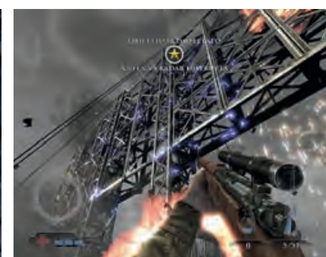


Questo è il mio fucile

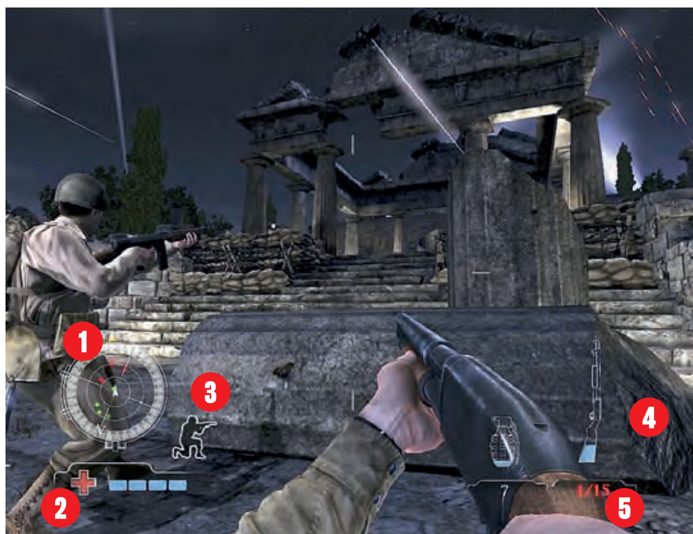
In battaglia, potrete portare con voi tre tipi di armi (solitamente un fucile, un mitra e una pistola), ma avrete a disposizione anche altri letali strumenti di morte, come le bombe a mano o le mitragliatrici fisse tedesche, che potrete utilizzare a vostro vantaggio. Le munizioni, però, non sono infinite e potrebbe capitarvi di rimanere a secco proprio nel bel mezzo dello scontro. Inutile preoccuparsi troppo, perché vi sarà consentito di raccogliere da terra le armi lasciate cadere dai nemici uccisi. Ce ne sono parecchie, dai mitra, fino ai fucili a pompa, e ognuna di esse presenta peculiari caratteristiche per quanto riguarda la velocità di ricarica, il volume e la precisione di fuoco. La tipologia dello scontro (da breve o da lunga distanza) non è, però, l'unico criterio per la scelta del proprio equipaggiamento. Uccidendo nemici, rimanendo vivi e centrando alla testa gli avversari guadagnerete preziosi punti esperienza che verranno spesi automaticamente per migliorare l'arma in vostro possesso, per esempio con un caricatore più capiente o con un mirino. Il rischio di utilizzare sempre le stesse due o tre armi per tutta la durata del gioco, tuttavia, è solo potenziale. Mano a mano che procederete nelle missioni, troverete nuovi letali strumenti d'offesa, ma i nemici sono così numerosi che non ci metterete molto a guadagnare i potenziamenti per le armi più recenti.







Interfaccia di lancio



L'interfaccia di *Medal of Honor Airborne* consente di tenere sempre sott'occhio tutte le informazioni utili. Ecco dove trovarle:

1 Bussola: questo utile strumento consente di capire a colpo d'occhio dove si trovino i propri compagni (punti verdi), i nemici (punti rossi) e l'obiettivo corrente (icona dorata).

2 Energia: ogni volta che verrete feriti, la vostra barra della salute diminuirà. Non preoccupatevi, però, potrete ripristinarla con i medikit.

3 Indicatore postura: anche se in piedi vi muoverete più velocemente, stando accucciati non solo risulterete un bersaglio più difficile, ma potrete anche prendere meglio la mira.

4 Munizioni: qui vengono visualizzati i colpi che ancora rimangono nel caricatore e il quantitativo di munizioni rimaste.

5 Esperienza con l'arma: mano a mano che ucciderete i nemici, si riempirà la barra verticale a fianco dell'arma. Una volta completata, riceverete degli utili potenziamenti che vi renderanno ancora più letali.

Le partite in multyplayer



Oltre che da una campagna principale lunga ed esaltante, *Medal of Honor Airborne* è caratterizzato da una divertente modalità multiplayer che vi permetterà di confrontarvi contro altri avversari in carne e ossa, in divertenti scontri online. Per farlo, basterà cliccare su **Multigiocatore** nella schermata principale e inserire il proprio account EA. Nel caso non ne possediate uno, potrete crearlo al momento. Una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, avrete a disposizione tre opzioni:

Partita rapida: parteciperete alla prima partita disponibile. Si tratta di una competizione non classificata.

Partita personalizzata: dovrete specificare la mappa e il tipo di partita che volete affrontare.

Crea partita: una volta scelta la mappa, il limite di tempo, la presenza del fuoco amico e le opzioni di potenziamento, dovrete solo aspettare che altri utenti si uniscano a voi.

Esistono varie modalità di gioco multiplayer:

Deathmatch a squadre: una volta scelta la fazione con cui giocare, il vostro obiettivo sarà quello di eliminare quanti più nemici possibile entro lo scadere del tempo.

Aviotrasportata: gli Alleati dovranno paracadutarsi sul campo di battaglia, mentre i soldati dell'Asse saranno già a terra e potranno quindi contare su un vantaggio tattico.

Obiettivo: per vincere, la squadra dovrà conquistare e mantenere il controllo di tre bandiere presenti sulla mappa.

La campagna di Medal of Honor Airborne

Con *Medal of Honor Airborne* avrete modo sia di sfidare altri combattenti umani in divertenti battaglie online, sia di affrontare una lunga e impegnativa campagna principale. Vestirete i panni di Boyd Travers, soldato scelto dell'82a Divisione Aviotrasportata USA. Inizierete con l'operazione Husky in cui dovrete paracadutarvi sul villaggio siciliano di Adanti per sabotare i quattro cannoni antiaerei italiani e per respingere le truppe dell'Asse fuori dalla città. Il gioco si articola lungo la bellezza di 6 missioni, una più lunga dell'altra, che vi porteranno nel cuore della Germania nazista per assestare il colpo di grazia al Terzo Reich. Dal menu **Campagna**, oltre a poter cominciare una nuova partita o continuare una precedentemente iniziata, è anche consentito controllare la propria valutazione sul campo e le medaglie ottenute.

Le medaglie

Esistono 5 medaglie da guadagnare in *Medal of Honor Airborne*:

Medaglia dei soldati: per ottenerla dovrete utilizzare tutte le armi in una campagna.

Legione al merito: viene assegnata ai giocatori che riescono a completare un'intera missione senza morire neppure una volta.

Stella di bronzo: per guadagnare questa medaglia, bisognerà ottenere una valutazione di 5 stelle in tutte le missioni di difficoltà Incerto.

Stella d'argento: per ottenerla, fate in modo di ricevere una valutazione di 5 stelle in tutte le missioni della campagna di difficoltà Normale.

Croce al valore militare: si tratta della più alta onorificenza che potrete guadagnare sui campi di Airborne. Dovrete ottenere una valutazione di 5 stelle in tutte le missioni di difficoltà Esperto.



■ Al termine di ogni missione, riceverete un punteggio dipendente dalla vostra abilità.

TEATRO ALLA SCALA

FILARMONICA DELLA SCALA

Concerto Straordinario

in favore di



Teatro alla Scala - Giovedì 1 ottobre 2009, ore 21

Filarmonica della Scala

direttore

Myung-Whun Chung

Modest Petrovič Musorgskij
Quadri di un'esposizione

Pëtr Il'ič Čajkovskij
Sinfonia n. 6 "Patetica"

grazie a

ANTONINI
MILANO



Per informazioni
AIRC
ASSOCIAZIONE ITALIANA
PER LA RICERCA SUL CANCRO
COMITATO LOMBARDIA
Tel. 02/7797.223 - www.airc.it

I biglietti sono disponibili presso
AIRC - Comitato Lombardia
20122 Milano - Via Corridoni, 7
a partire dal 7 settembre
da lunedì a venerdì, dalle ore 10 alle 17

Contributo richiesto
da €10 a €220

Coordinamento generale Aragorn - Comunicazione, eventi e fund raising per il non profit - www.aragorn.it

staffb.com

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

NEED FOR SPEED SHIFT

La storica serie di giochi di guida promette una rivoluzione!



IMPERDIBILE! GIOCO ALLEGATO!

RAINBOW SIX VEGAS 2



"Un seguito spettacolare, che vi terrà incollati alla sedia"
GMC maggio 2008 – Voto 8½

Uno degli spararatutto tattici più riusciti di sempre vi attende con il prossimo numero di GMC, nell'edizione da 7,90 euro!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 8 OTTOBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Titoli di CODA

Dallo schermo al reale

LO spunto per le riflessioni di questo mese ci è giunto dalla visione di un bel film horror giapponese: "Kairo" (letteralmente "Impulso") del regista Kiyoshi Kurosawa (ci riferiamo all'originale del 2001: evitate il "remake" statunitense del 2006 intitolato "Pulse").

Il film narra di un insolito caso di spettri: entità simili a ombre, che "paiono", almeno inizialmente, dimorare nella Rete. I PC si connettono senza spiegazione a siti Internet sconosciuti. Inquadrate da una webcam, sullo schermo appaiono stanze fiocamente illuminate, nelle quali si distinguono... cose. I risultati, per chi osserva tali scene, sono terrificanti.

Nel presentare tali sequenze, il regista, a un certo punto, compie una scelta molto interessante: l'inquadratura coincide con lo schermo del computer. Ciò significa che se guardate la versione DVD del film sul vostro PC, avrete l'impressione che tali stanze appaiano sul *vostro* schermo. In più, se trovate il coraggio di guardare "Kairo" immersi nel buio (come abbiamo fatto noi), le ombre sembreranno entrare nel monitor "distaccandosi" dall'oscurità che vi circonda. In sostanza, la separazione tra spettatore e avvenimenti sullo schermo viene annullata, e gli eventi della pellicola fluiscono anche nella realtà, dando la snervante illusione, a chi li osserva, di farne parte.

Mentre riflettevamo su come questa trovata potrebbe aiutare i videogiochi ad aumentare l'immersione per il giocatore, la nostra mente è tornata a due titoli in cui un espediente simile è stato utilizzato con successo: *eXperience 112*, l'avventura grafica di Lexis Numèrique, e *Uplink*, il "simulatore di pirata informatico" di Introversion. In entrambi, l'interfaccia coincide con un desktop e il giocatore "gode" della forte illusione di essersi connesso a qualcosa di reale: nel primo caso, il complesso di telecamere e sistemi di sicurezza di un misterioso laboratorio galleggiante; nel secondo una Rete informatica del prossimo futuro traboccante d'informazioni e pericoli.

È interessante notare come in entrambi i casi il giocatore venga, in più di un senso, chiamato a "interpretare se stesso". L'esperienza di giocare a *Uplink* su un netbook è probabilmente quanto di più vicino a simulare le esperienze e le tensioni dei "Cowboy del Cyberspazio" resi famosi negli Anni '90 dalla letteratura fantascientifica del filone cyberpunk: pirati informatici che vivevano e morivano "correndo" nella Rete a caccia di dati preziosi, mentre nella realtà si connettevano da piccoli e mobili dispositivi portatili. Ma anche in *eXperience 112* la barriera tra reale e virtuale diviene più sottile ogni volta che la misteriosa ragazza che troviamo intrappolata sulla nave, e che cerchiamo di aiutare attivando dispositivi dalla nostra postazione remota, si rivolge direttamente a noi attraverso le telecamere di bordo.

In ogni gioco, come abbiamo spesso sottolineato, siamo chiamati a interpretare qualcuno (fosse anche un generale in uno strategico), e il senso di coinvolgimento personale può solo diventare più forte se alcune delle implicazioni del ruolo che interpretiamo si manifestano anche nella realtà. Come? L'idea, per esempio, che in un survival horror uno spettro si volti senza nessun preavviso verso di noi e dica: "Io ti vedo!", mentre contemporaneamente il mouse sobbalza nella nostra mano è sufficiente per farci gelare il sangue nelle vene. Ciò implica, ovviamente, l'esistenza di un hardware adeguato – ed è forse per questa ragione che tali tecniche vengono impiegate con più frequenza su console (ove l'hardware è in gran parte standardizzato).

Un classico survival horror per GameCube, *Eternal Darkness*, simulava la discesa del protagonista verso la pazzia fingendo di manipolare elementi nel mondo reale, come l'audio del televisore, disconnettendo il pad, o annunciando che c'erano problemi con i salvataggi (e sfidiamo chiunque a restare impassibile davanti al terrore ultimo di ogni videogiocatore!). Il fatto che Nintendo abbia brevettato questa tecnica dimostra come alcune menti creative ci credano più di quanto oggi sia possibile vedere su PC (dove è limitata al riconoscimento dell'esistenza del giocatore, o dell'appartenere a un videogioco, da parte dei personaggi virtuali).

In un mercato sempre alla ricerca di idee nuove, ci piacerebbe constatare qualche sforzo creativo in più in tal senso – anche se non siamo certi di come reagiremmo alla vista del nostro PC che si accende da solo nel cuore della notte.

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.



La protagonista di *eXperience 112* si rivolge direttamente a noi, rendendo più impalpabile il confine tra reale e virtuale.